

GUÍA PARA SALVAR EL MUNDO, PASO A PASO



- ✓ Mapas de todos los mundos
- ✓ Localización de los corazones
- ✓ Cómo acabar con los enemigos
- ✓ Consigue todas las máscaras

POR SÓLO 795 PTA 4.78€

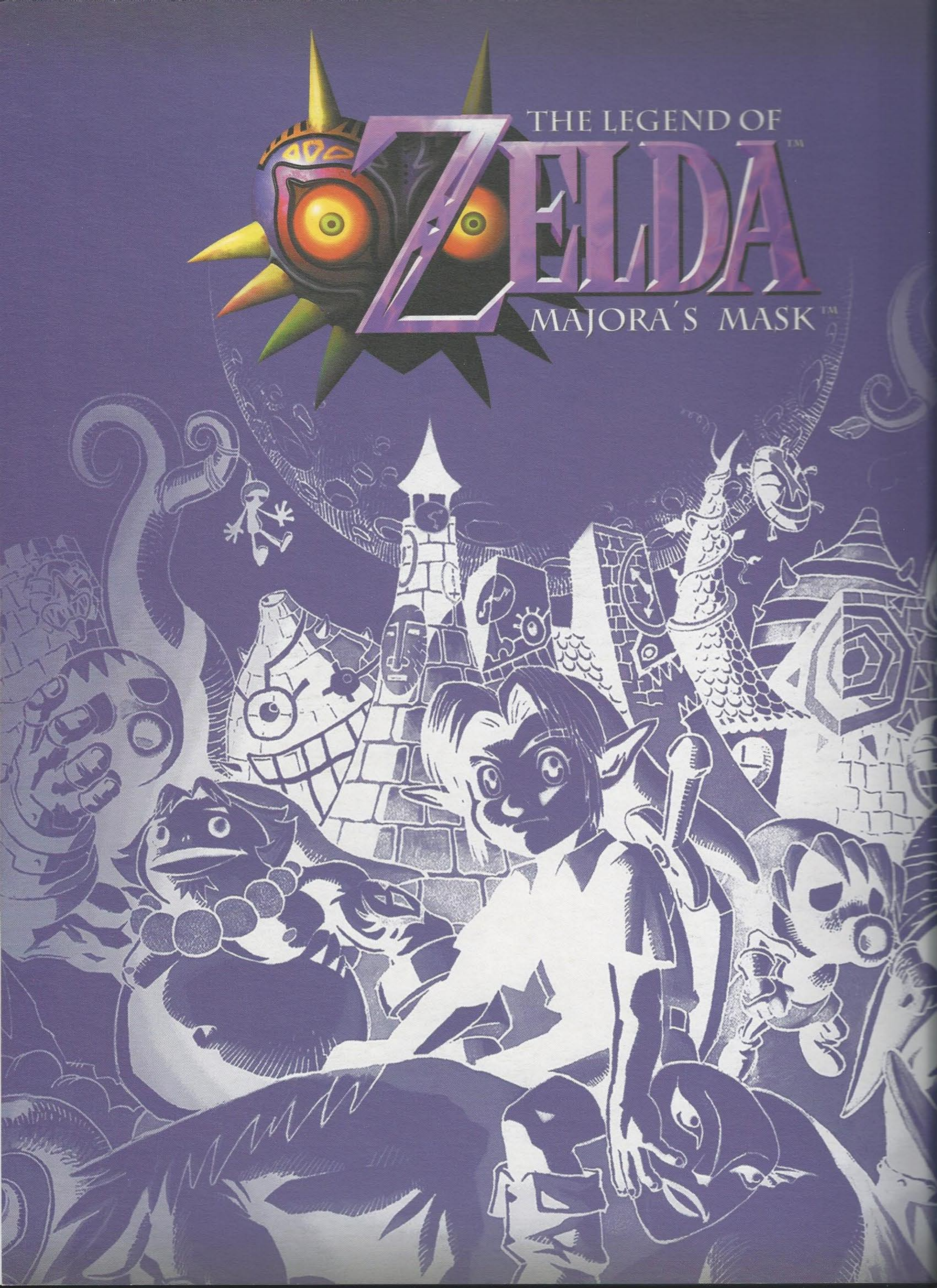
GUÍA MAESTRA



THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK™



DESCUBRE TODAS LAS CLAVES DE ZELDA


THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK™

S·T·A·F·F

Director
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte
Susana Lurguie María
Colaboración de Redacción
Ismael Rodríguez y Rafa García (edición)
Colaboración de Diseño y Maquetación
Andrés Blázquez, Maria Blázquez
Secretaria de Redacción
Ana María Torremocha

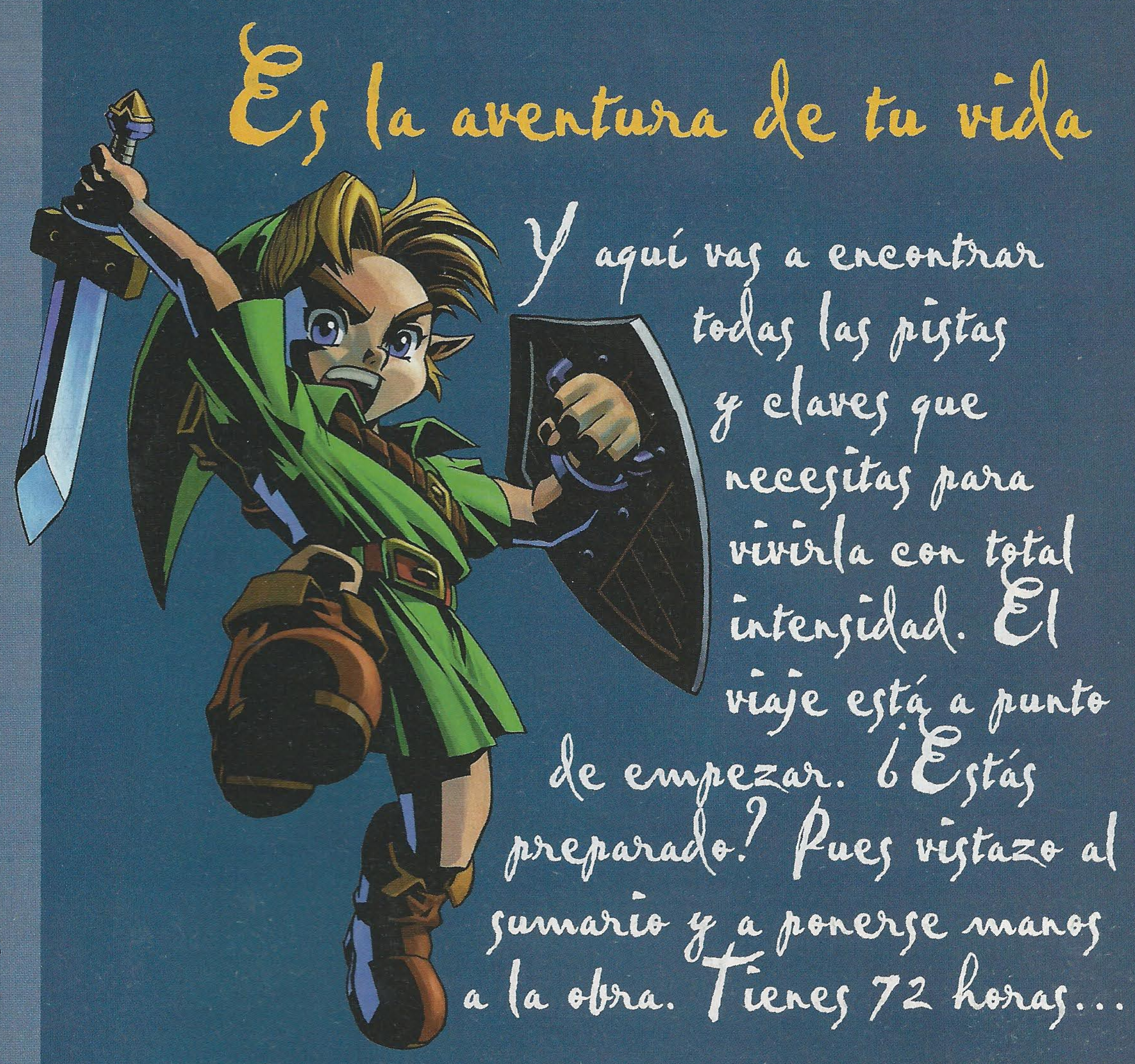
HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones:
Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS
GRUPO AXEL SPRINGER



S·U·M·A·R·I·O

I PRÓLOGO 04
II MOVIMIENTOS 07
III INVENTARIO DE LINK 13
IV SOBREVIVIR 72 HORAS 17
V CIUDAD RELOJ 20
VI CAMPO DE TÉRMINA 26
VII BOSQUE CATARATA 30
VIII PICO NEVADO 50
IX RANCHO ROMANÍ 66
X GRAN BAHÍA 70
XI LA HISTORIA DE ANIU Y KAFEI 92
XII VALLE IKANA 96
XIII TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA 104
XIV MAZMORRA LUNAR 117
XV MÁSCARAS FELICES 123
XVI CURIOSIDADES 127
XVII PORCIONES DE CORAZÓN 129
XVIII PARTITURAS 137

Prólogo

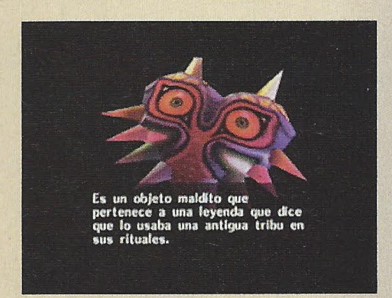


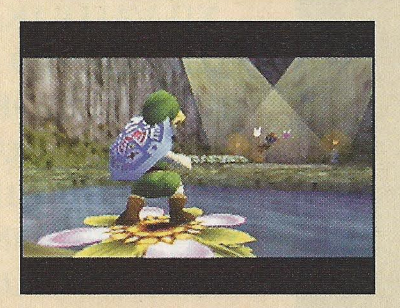
En la tierra de Hylure resuenan aún los ecos de una leyenda... Una leyenda muy cercana a la Familia Real que habla de un niño... Un niño que, tras luchar con el demonio y salvar a Hylure, se alejó de la tierra que hizo de él un auténtico mito... Un mito curtido en mil batallas que una vez viajó por el tiempo, embarcándose en una aventura... Una aventura secreta y personal en busca de un querido amigo... Un amigo del que se separó cuando finalmente se cumplió su heroico destino y ocupó su lugar entre las leyendas.

La historia de Majora

Según la leyenda que nos contó el hombre de la Tienda de Máscaras Felices, **Majora es un objeto maldito** utilizado por una antigua tribu en sus ritos mágicos. Sobre el portador de la máscara descenderá un poder sobrenatural que le otorgará terribles y endemoniadas habilidades con las que dominará el mundo, que quedará sumido en la desgracia. Los ancianos, temiendo que de nuevo se produjese la catástrofe, sellaron la máscara en la sombra para evitar su uso. En la época actual la tribu ha desaparecido por completo de la faz de Términa, y con ella se ha perdido el conocimiento de los secretos de la máscara. Pero el peligro no ha pasado y el caos se cierne nuevamente sobre Términa. El hombre de la Tienda de Máscaras Felices se hizo con ella, pero Skull Kid se la ha robado y ahora puede hacer cosas terribles. Y aquí es donde comienza nuestra historia, porque Link, en un alarde de valentía, prometió al señor de la Tienda de Máscaras Felices recuperarla en el plazo de tres días, antes de abandonar Términa y que cayese la luna.







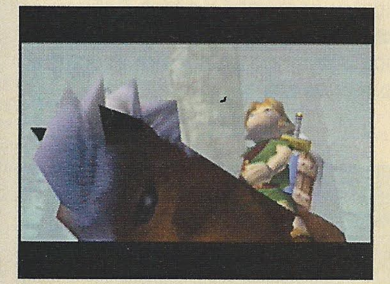


El bosque perdido

Nuestra aventura comienza en estos inhóspitos parajes, cercanos al mundo de Términa, y de manera no muy agradable ya que hemos sido asaltados por Skull Kid y sus dos hadas. La zona está deshabitada, y tan sólo encontraremos algunas Rupias y un lugar donde practicar nuestros movimientos sin la limitación de tiempo (tres días) que impone el juego.

Objetos:
Nuez Deku

El comienzo



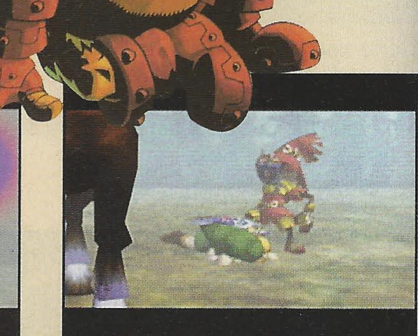
Mientras cabalgaba plácidamente por El Bosque Perdido, Link estaba muy lejos de imaginar que en ese mismo momento su destino iba a dar un giro de 180º.



De repente, como salidas de la nada, dos hadas se abalanzaron sobre Link derribándole violentamente sobre el suelo. El golpe se oyó hasta en Hyrule.



Cuando aún no nos habíamos recuperado de la desagradable impresión, un extraño personaje llamado Skull Kid hizo acto de presencia...



...y sin pensárselo dos veces, y dando escasas muestras de haber recibido educación alguna, se lanzó a hurgar en los bolsillos de nuestro héroe...



...para robarle su querida Ocarina, que tantas veces le había proporcionado una inestimable ayuda a lo largo de anteriores aventuras.



Sin pensárselo un instante, Skull Kid decidió probar suerte como artista. Sus esfuerzos despertaron a nuestro protagonista, un tanto aturdido por el golpe todavía.



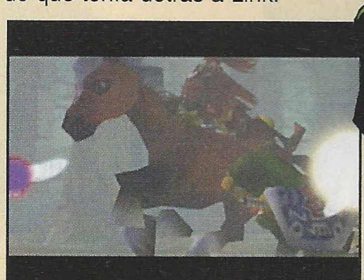
Empeñado en sus intentos, con más pena que gloria, por extraer algo parecido a una melodía de la Ocarina, Skull Kid no se percató de que tenía detrás a Link.



Pero Skull Kid se había encaprichado con la Ocarina y decidió que por el poder que le había otorgado la máscara...



...no se la iba a devolver y además saldría corriendo con Epona, el fiel caballo de Link...

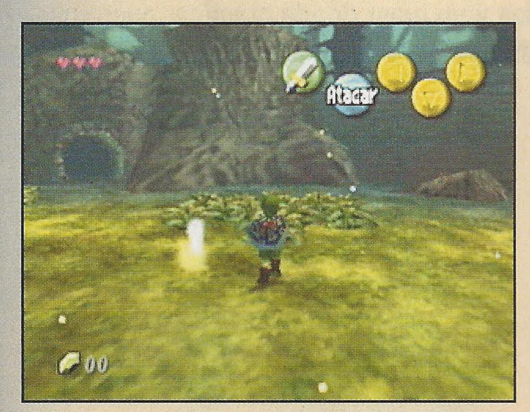


...pero éste no estaba dispuesto a darse por vencido y decidió ir en busca de su Ocarina y de su caballo aunque le fuera la vida.



En busca de una respuesta

La acción transcurre inmediatamente después de perder a nuestro caballo y la Ocarina. El porqué de esto y nuestro destino son cosas que empezarán a revelársenos muy pronto, justo antes de llegar a Ciudad Reloj.



Corre hacia donde se ha escondido Skull Kid –se ha ocultado en la cueva de la izquierda–. Antes de entrar, consigue 5 Rupias cortando los arbustos. Luego te servirán para comprar el mapa de Ciudad Reloj.



Dentro de la cueva tendrás que utilizar los troncos cortados, saltando de uno a otro, para alcanzar la puerta. Para lograr tu objetivo basta con correr en la dirección deseada y Link saltará automáticamente.



Ahora verás una escena cinematográfica en la que Skull Kid nos convertirá en Link Deku y Taya, un tanto irritada, se unirá a nosotros para echarnos una mano en nuestra aventura. Al menos no vamos solos.



Al mirar al suelo, verás una especie de planta llamada Flor Deku. Si te sitúas en medio y mantienes presionado A, podrás utilizarla como propulsor. Una vez que alcances la altura deseada, Link Deku volará automáticamente.



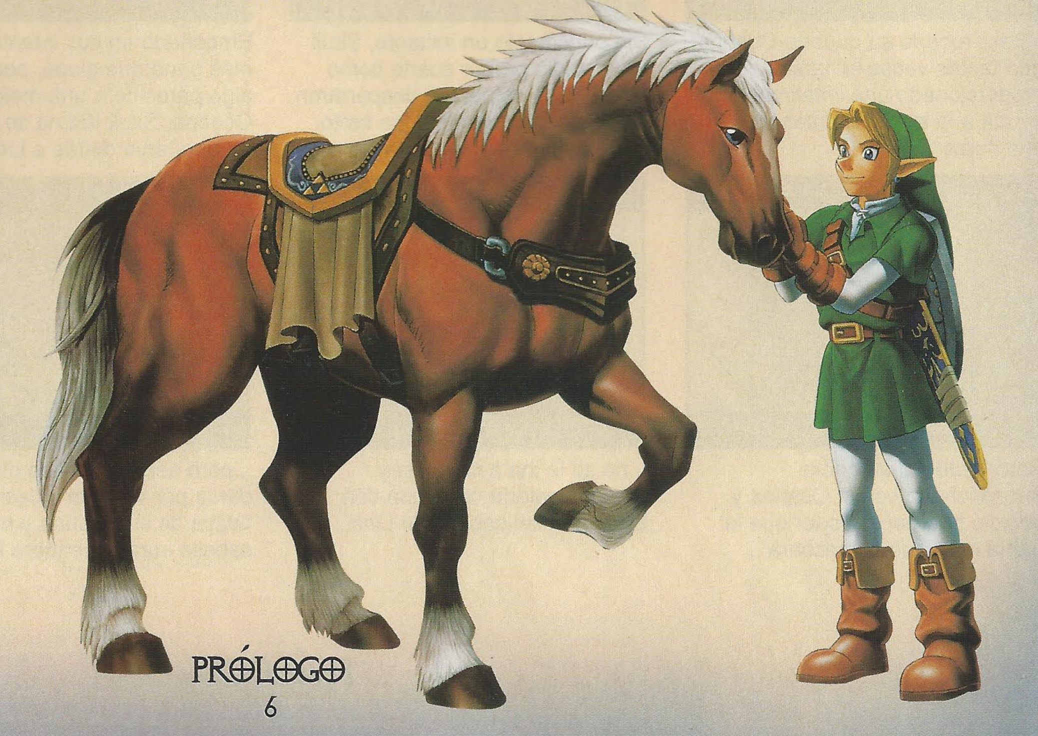
Abre la puerta que hay en la siguiente plataforma y en primer lugar dirígete hacia las plataformas que tienes enfrente para alcanzar el cofre donde hay escondidas 10 Nueces Deku. Nada menos, uhmmm.



Ahora intenta alcanzar la plataforma que hay en la esquina izquierda. Tendrás que utilizar su Flor Deku y llegar a la salida que da a la parte subterránea del Reloj de la Ciudad.



Ya en el interior, y tras asistir a una pequeña escena un tanto paranoica, sube a la planta superior para hablar con el dueño de la Tienda de Máscaras Felices que vimos en Ocarina of Time. Para salir a la ciudad sólo tienes que abrir la gran puerta doble que hay detrás.



Dominando los movimientos (aprendiendo a jugar)

Conocer y manejar con suma precisión los movimientos de Link será fundamental en nuestra aventura. No es que sean difíciles, pero si no sabes ponerlos en práctica, te costará más esfuerzo completar el juego con éxito. Si ya has jugado a Ocarina of Time debes saber que el control de Link es el mismo, pero no el de los Link Deku, Goron, Zora o cuando lleves máscaras como Fiera Deidad.

TOMA EL CONTROL

Casi todos los botones del mando manejan ciertos aspectos y movimientos del control de Link. Otras habilidades requieren pulsar conjuntamente dos botones, o bien se realizan entre el stick analógico y el botón Z. A la hora de combatir, podrás realizar movimientos especiales como vemos a continuación:

Botón L

Activa o desactiva el mapa en pantalla siempre que tengamos acceso a él. Es muy recomendable tenerlo siempre activado para saber dónde estamos en todo momento.

Botón R

Link utilizará su escudo para protegerse de los enemigos que le vengan de frente. Úsalo junto al control analógico para defenderte hacia los lados o arriba.

Botón C-Arriba

Se activa cuando Taya puede indicarnos alguna situación sobre algo que ocurre en pantalla, o para recabar información o consejos sobre enemigos y situaciones.



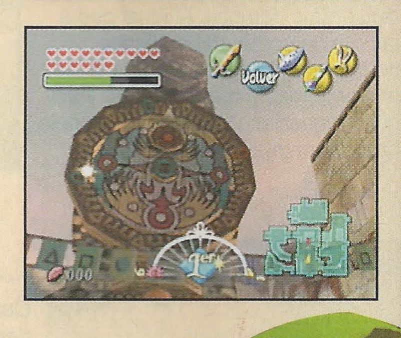
Otros botones C

Permiten a Link tener tres objetos a su disposición para acceder a ellos rápidamente. Podemos cambiarlos en el menú principal, excepto en el caso de las máscaras que llevemos puestas.



Botón A

Ejecuta distintas acciones, como verás en la página 9.



Botón B

Realiza diversos ataques, como puedes ver en la página 10.

Controlador Analógico

Guía el movimiento. Mira en la página siguiente.

Botón Z

Sirve para centrar todo lo que nos rodea en pantalla, para recabar información u obtener mejores perspectivas. Donde le sacarás mayor partido indudablemente será contra los enemigos. Usando este botón, Link siempre podrá centrar sus ataques y lanzar objetos o disparar sin que tengamos que pararnos a apuntar. Lo mismo ocurrirá cuando Taya señale interruptores o carteles.

Botón Start

Además de pausar el juego, permite acceder al menú principal para revisar nuestro estado. Aquí podrás ver el mapa completo de las mazmorras, seleccionar objetos y máscaras, examinar tu energía y finalmente consultar la información de cada uno de ellos.

Control Digital

Solo se utiliza para desplazarse por el menú principal. Puede sustituirse por los botones Z y R.





EL CONTROLADOR ANALÓGICO

El Stick de Control es una palanca muy precisa que nos permitirá dirigir a Link ya sea nadando, andando, corriendo o utilizando todo tipo de objetos o armas. Pero siempre hay aspectos que debes de tener en cuenta para controlarle a la perfección:

CAMINAR LENTAMENTE

Aunque en la mayoría de las ocasiones debes ir corriendo, hay ciertas situaciones en el juego que requieren acercarse a determinadas zonas con mucha precisión para no caer o salir despedido al vacío. Para andar lo más despacio posible, mueve un poco el stick hacia el lado que quieras con muchísima suavidad y sin llegar a los extremos.



CORRER

Se consigue presionando el stick analógico hacia cualquiera de sus extremos. Dependiendo en qué medida quieres desplazarte, dale más o menos fuerza.

ANDAR DE LADO

Mantén pulsado el botón Z y mueve el controlador analógico hacia izquierda o derecha. Al igual que a la hora de correr, dependiendo de la precisión ejercida sobre él, se moverás más o menos rápido. Para que se desplace de un salto, dirígelo bruscamente.



ATERRIZAJE SEGURO

Cuando caigas accidentalmente desde una altura considerable, si no quieres aterrizar malherido, mantén pulsado el stick hacia arriba para rodar justo en el momento de tocar el suelo.

SALTAR

En el juego te encontrarás con diversas plataformas que debes alcanzar mediante un salto. Link siempre saltará cuando alcance el borde de cualquier plataforma –de ahí que sea necesario andar en muchas ocasiones para que esto no ocurra–. Para saltar, sencillamente coge carrerilla hacia donde quieras dirigirte y Link hará el resto por su cuenta.



NADAR

En el agua podrás nadar hacia el lado que desees dirigiendo a Link con el controlador. Lógicamente podrás subir a tierra firme si mantienes el analógico hacia el lado donde te diriges.



BUCEAR

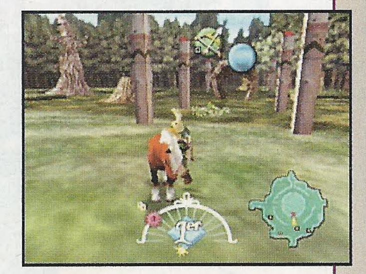
Aunque práctico en Ocarina of Time, su utilidad en Majora's Mask es mas bien nula. Cuando nades, pulsa A para intentar tocar fondo durante unos escasos segundos. También podrás aprovechar para moverte con el controlador.

CABALGANDO CON EPONA

Después de tocar la Canción de Epona para que aparezca nuestro caballo, podrás desplazarte por Términa a toda velocidad si mantienes pulsado el control analógico hacia arriba. Si quieres ir hacia atrás, frenar o reducir velocidad, pulsa hacia abajo. Para desplazarte hacia los lados, tendrás que mantener pulsado Arriba-Derecha o Izquierda.

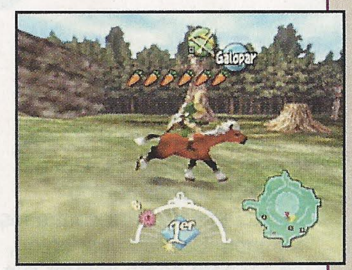
MONTAR O BAJAR (A)

Cuando aparezca Epona, podrás subirte a él con sólo pulsar A, siempre que la acción esté disponible en pantalla. Para bajarte utiliza el mismo botón, y sólo podrás hacerlo cuando Epona esté completamente quieto.



CORRER

Debes mantener presionado el stick hacia arriba para que Epona galope. Si quieres que corra de verdad, usa una de las seis zanahorias de que dispones pulsando A.



CORRER MÁS RÁPIDO Y SALTAR (A)

Dependiendo de la velocidad que lleve Epona, podrás saltar vallas y desplazarte a mayor velocidad por el juego. Gasta las zanahorias con moderación si quieres que Epona corra continuamente a una velocidad adecuada.



(A) REALIZAR ACCIONES

Link puede realizar diversas acciones con el botón A. Sin ir más lejos, el propio juego nos indicará en pantalla –arriba, donde el indicador azul– qué podemos hacer en cada momento (ya sabéis que se puede utilizar el mismo botón para hablar, coger objetos, leer carteles, etc.). Esto nos ayudará a salir de diversas situaciones si además conocemos bien todas las posibilidades que nos brinda.

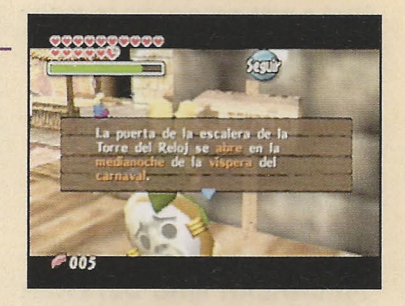
HABLAR

Cuando estés cerca de cualquier personaje que no sea un enemigo, pulsa A para hablar con él. También puedes realizar esta acción si Taya lo está centrando aunque no se encuentre cerca. Para centrarlo, primero pulsa Z y después A.



COMPROBAR

Pulsa A para leer los carteles informativos que hay en el juego. Son muy útiles para saber hacia dónde nos dirigimos.



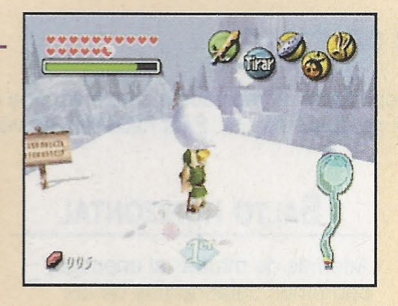
AGARRAR Y EMPUJAR

Normalmente cuando te sitúes enfrente de un bloque de piedra bien labrado, podrás agarrarlo para posteriormente empujarlo hacia el lado que más te convenga dependiendo de las posibilidades que te brinde el escenario.



COGER Y LANZAR

Cuando te sitúes enfrente de un objeto como una caja o una bola pequeña de nieve, pulsa A para cogerlo y lánzalo volviendo a pulsar A, pero esta vez, dirigiendo primero el stick hacia un lado. Lógicamente podrás desplazarte con dicho objeto.



SUBIR Y BAJAR

Cuando Link esté frente a una escalera o pared que pueda escalar, dirige el analógico hacia arriba o hacia abajo según convenga, y pulsa A cuando quieras bajar de golpe. El procedimiento será el mismo cuando te halles al borde de un precipicio sujeto por una mano.





COGER Y SOLTAR

Sitúate frente a un objeto y pulsa A para cogerlo. Sin dirigir el stick, vuelve a pulsar A para dejarlo en el suelo. También podrás desplazarte con dicho objeto, pero para dejarlo en el suelo debes estar completamente quieto.



ABRIR

Delante de una puerta o similar, pulsa A y se abrirá. En caso de que la puerta no pueda abrirse, aparecerá un cartel indicativo informándote del horario, si se trata de una tienda o de la necesidad de utilizar una llave en caso de que estés en un templo.





ATAQUE RODANDO

Dirige el stick analógico hacia el lado al que quieras dirigirte para correr, y luego pulsa A para rodar por el suelo. Con esta técnica podrás romper arbustos o cajas pequeñas, al igual que protegerte o desviar cualquier cosa que te lancen o se te abalance.



HABLAR CON OBJETIVO

Pulsa el botón Z para centrar a un personaje cuando Taya lo haya localizado. Para hablar con él, presiona a continuación A. Empezaremos a hablar con el susodicho con una fluidez y un desparpajo alucinantes. Prueba, prueba.





(B) ACCIONES CON LA ESPADA

El botón B controla los ataques de Link con la espada, a veces ayudado con el botón Z y el stick analógico. Todas las espadas del juego se manejan de igual manera, pero no contra determinados enemigos u objetos. Tendrás que aprender a la perfección cada uno de sus movimientos.

CORTE HORIZONTAL

Es el ataque más básico de Link. Se realiza con sólo pulsar B o manteniendo pulsado Z + Stick hacia un lado y B



CORTE ESPECIAL

Pulsa B tres veces seguidas contra un enemigo para que Link realice distintas combinaciones con las que infligir al adversario el mayor daño posible. Es muy útil contra los enemigos resistentes, pero no contra los enemigos serios de los templos.

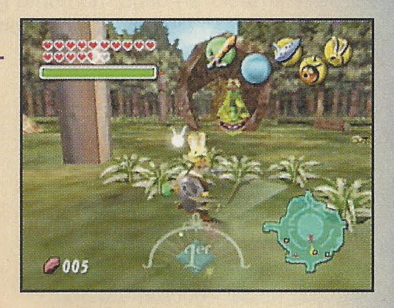
ATAQUE REMOLINO

Hay dos formas de realizar este ataque. La primera consiste en recargar la espada manteniendo pulsado B, pero con la desventaja de ser un ataque más lento. El segundo método consiste en realizar un giro rápido de 360° con el analógico y a continuación pulsar B; será instantáneo. Esta técnica es muy útil cuando estás rodeado de enemigos.



CORTE VERTICAL

Útil para hacer rebanadas de enemigo. Para ejecutarlo mantén presionado Z y pulsa B, o pulsa rápidamente Arriba más B.



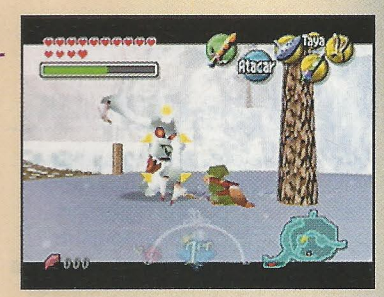
APUÑALAR

Ataque contundente que se realiza manteniendo Z + Arriba y B.



APUÑALAR MÁS DEFENSA

Manteniendo R pulsado para defenderte de frente, presiona B para atacar. Es una técnica muy buena para ir sobre seguro, pero no demasiado convincente si no tenemos el tiempo a nuestro favor.

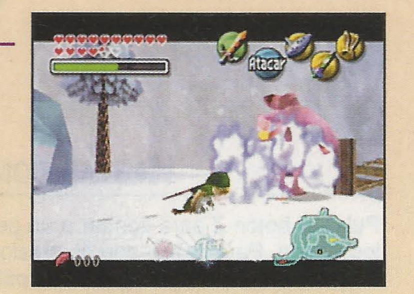


ATAQUES CON OBJETIVOS

Algunos movimientos con el analógico, mientras centramos a un enemigo u objeto, en combinación con la espada resultan demoledores. Además de desplazarnos en torno al objetivo, podrás atacarlo a toda velocidad y alejarte de él al instante. Esta habilidad es vital para poder avanzar.

ATAQUE EN SALTO

Es el ataque más contundente y rápido del juego después del ataque remolino, que tiene el handicap de consumir magia. Se realiza manteniendo pulsado Z y presionando A.



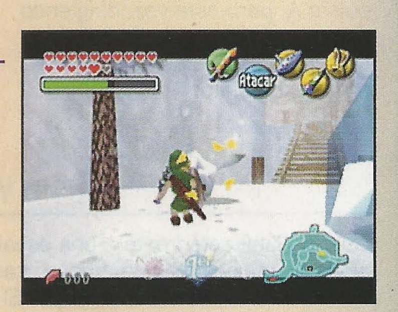
ESQUIVAR

Mantén pulsado Z, con el stick hacia abajo, y pulsa A para realizar un salto hacia atrás a toda velocidad.



SALTO HORIZONTAL

Además de marear al enemigo, podremos defendernos de los ataques que nos vengan de frente. Es rápido y útil. Mantén pulsado Z, el stick hacia un lado, y luego pulsa A.



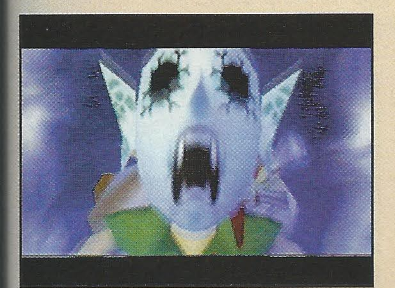
Dependiendo de la máscara que lleves puesta, algunas de estas habilidades serán relegadas a un segundo puesto. Link es muy fuerte por si solo, así que no te compliques la vida en combate.

MOVIMIENTOS CON MÁSCARAS: MÁSCARA DEKU

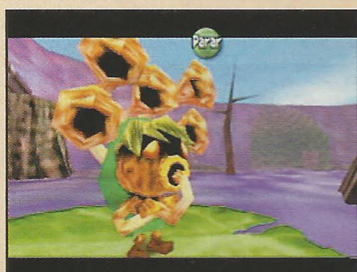
Link puede asumir la identidad de un Deku, un Goron, un Zora y la Fiera Deidad. Exceptuando la Fiera Deidad, con la que se puede jugar únicamente contra los enemigos finales, las demás identidades disponen de movimientos y características completamente diferentes a las de Link.

CAMBIAR DE IDENTIDAD

Cuando Link se pone una de las cuatro máscaras que le permiten transformarse, lo único que hace es poseer el cuerpo de un Zora, un Deku o un Goron. Digamos que se trata de una especie de alquiler de dichos cuerpos para realizar las funciones de las personas que las representaban antes de morir, y poder terminar así lo que habían empezado. Además de cambiar de cuerpo, al representar la identidad de otro personaje, los suyos le responderán como si fuera ese personaje, como por ejemplo ocurre cuando eres Link Zora, que para los demás será Mikau -el guitarrista de Los Indigo-Go's-.



Cada vez que Link se pone una de las máscaras que le transforman, aparecerá una escena cinematográfica donde podremos observar su metamorfosis.



La primera identidad que asume Link es la de Scrub -el Deku- gracias a la ayuda de Skull Kid. Siendo un Deku podrás volar y atravesar el agua envenenada sin el menor rasguño.

ATACAR

Link Deku realiza un ataque giratorio con A, que podrás efectuar mientras te desplazas. A su vez es muy útil para hacer recolecta entre los arbustos.







DISPARAR

Necesitas tener poder mágico para disparar burbujas. Esta acción se realiza con el botón B que, si lo dejas presionado, hará una burbuja más grande y contundente.

BUCEAR

Encima de una Flor Deku podrás bucear para coger propulsión y poder luego volar distancias cortas. Mantén pulsado A para bucear y, cuando quieras volar, suelta el botón.

BLOQUEAR ENEMIGOS

Con el ataque giratorio podrás bloquear por unos instantes a determinados enemigos a los que no puedes hacer frente.

SALTAR POR EL AGUA

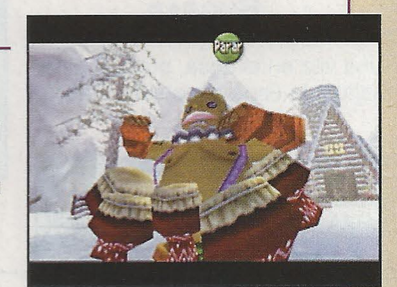
Muy útil para atravesar agua envenenada. Sencillamente dirige el analógico hacia la dirección que quieras. También podrás disparar mientras realizas esta acción.



DEBILIDADES

Presenta incovenientes como su poco peso que no permite activar interruptores. Tampoco podremos realizar en el agua más de 5 saltos y por si fuera poco, moriremos al mínimo contacto con el fuego debido a que su cuerpo es de madera.

MÁSCARA GORON



Al Norte de Términa, Link fue recompensado con ésta máscara cerca de los Picos Nevados por el espíritu de Darmani. A cambio, Link se comprometió a salvar a su pueblo. Su mayor ventaja es la técnica de rodamiento para saltar largas distancias y su extraordinaria fuerza.

RODAR

Mantén presionado A y dirige el analógico hacia la posición en la que desees desplazarte. A medida que avances, Link Goron irá cogiendo velocidad y, por supuesto, comenzará a consumir de tu barra mágica en cuanto veas que le salen pinchos. Asimismo, en esa situación también podrá romper objetos.

GOLPEAR

Pulsa una vez B para realizar un solo golpe. Si pulsas B tres veces seguidas podrás ejecutar un contundente golpe especial.



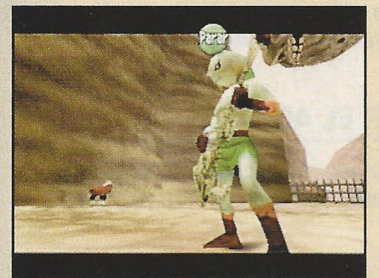
MACHACAR

No tiene más utilidad que la de abrir la puerta del Santuario de los Goron y activar los interruptores diseñados para los Goron.

DEBILIDADES

Además de ser muy lento –aunque demasiado rápido a la hora de rodar–, no podrás nadar ni saltar. Si caes al agua, aparecerás fuera de ésta sin la máscara puesta.





MÁSCARA ZORA

Después de que Mikau suspire por última vez en la Costa de la Gran Bahía, Link podrá adoptar la identidad de un Zora. Así podrá respirar bajo el agua, nadar a toda velocidad, realizar diversos ataques, desplazarse y saltar igual que si estuviera en tierra.



NADAR

Cuando Mikau esté en el agua, mantén presionado A para nadar y usa el analógico para dirigirlo.



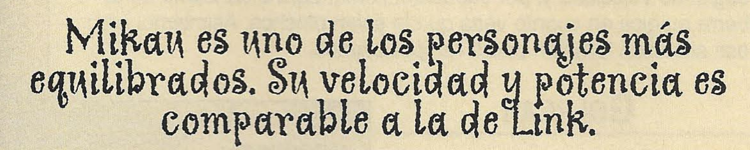
BUCEAR

Una vez en el agua, pulsa B para bajar a la tierra firme subacuática.



IR A SUPERFICIE

Pulsa A para que Mikau vuelva a la superficie cuando está buceando.



GIRAR

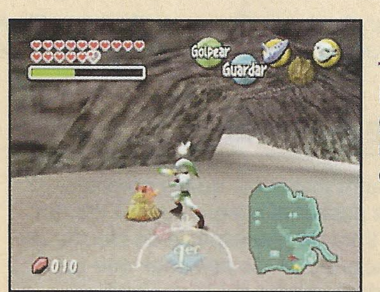
Pulsa Arriba y A para que Link Zora gire en el agua. Esto te será de gran utilidad para entrar en la Fortaleza de las Piratas cuando tengas que romper las tablas que esconden la entrada.





SALTAR DEL AGUA

Cuando estés nadando, ve hacia abajo e inmediatamente mantén el analógico hacia arriba sin soltar el botón A para que Mikau coja propulsión. Esta técnica es útil para llegar a determinadas plataformas que hay en el agua, a las que no se puede llegar por el método normal.



ATACAR

Pulsa B una vez para realizar un golpe, y tres veces para que Mikau nos deleite con una demostración de artes marciales.

BOOMERANG (CUCHILLAS DOBLES)

Mantén presionado el botón B para que Mikau prepare sus cuchillas boomerang. Suelta el botón para que ejecute el ataque.





BARRERA (CAMPO ELECTRIZANTE)



Pulsa R para defenderte con tu escudo, o electrocuta al adversario si lo pulsas mientras estás nadando. Si decides mandarle la descalga voltáica, recuerda que esta técnica consume poder mágico.

DEBILIDADES

Al igual que los Deku, los Zora no resisten el fuego. Si te coge, serás pez frito. Ya lo sabes.



Inventario de Link

Con la gran variedad de objetos que se pueden encontrar o comprar, Link siempre tendrá el arma perfecta para cada situación que se le presente. Para usar uno de estos objetos, sitúate en el inventario del menú principal pulsando Start, y desígnalos con el botón C en la posición que más te convenga. Si pulsas el botón C que tiene asignado dicho objeto, podrás utilizarlo. Te en cuenta que no todos los personajes pueden utilizar todos los objetos y, muchos de ellos los encontraremos en determinadas zonas.

Ocarina del Tiempo

Localización: **Torre del Reloj**
Personajes: **Link, Scrub, Darmani, Zora**

Las melodías que aprendemos a lo largo del juego deben ser tocados con este objeto, que variará según lleves una máscara u otra. Mikau tocará una guitarra, Darmani unos tambores y Scrub la gaita. Dependiendo de la identidad que tengas se producirán distintos sonidos con cada melodía, y algunas de ésas sólo serán útiles si las tocas con un determinado instrumento y en un determinado lugar. El manejo se basa en los botones C y el A.





Bombuchu

Localización: **Ciudad Reloj**
Personajes: **Link**

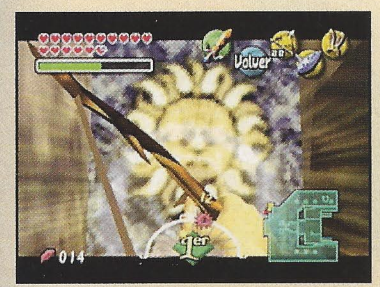
Si tienes el saco de bombas, podrás llevar también este objeto con forma de ratón. El Bombuchu es una bomba que se desplaza siempre hacia delante, salvando obstáculos o paredes. Si tienes centrado un objetivo, el Bombuchu explotará cuando lo alcance.

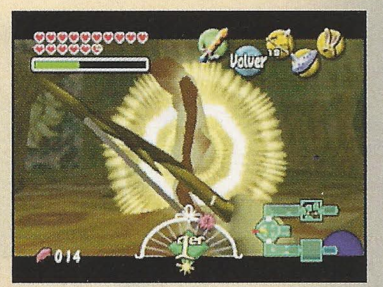


Flecha de Luz

Localización: **Templo de la Torre de Piedra**
Personajes: **Link**

Tiene el mismo efecto que cuando reflejamos con el Escudo Espejo los rayos de luz. Equipado con la Flecha de Luz, tu arco podrá disparar un contundente y devastador rayo de luz. Además de acabar fácilmente con los enemigos traídos de la oscuridad, la podrás utilizar contra los bloques azules o en aquellos lugares que tengan el símbolo del Sol.





En buena lógica, la Flecha de Luz también consumirá flechas normales y magia.

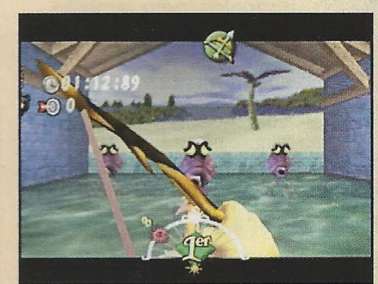
Arco de Héroe

Localización: **Templo del Bosque Catarata**
Personajes: **Link**

Arma imprescindible para superar muchos de los retos que hay a lo largo del juego. Además de acabar con ciertos enemigos, será muy útil para activar interruptores y hacer caer estalactitas. Hay dos maneras de manejarlo: disparando en primera persona, que resulta más efectivo aunque no podamos desplazarnos; y centrando al enemigo, lo que permite desplazarse pero resulta menos eficaz.



Para utilizarlo, simplemente pulsa el botón para sacar el arma, vuelve a pulsarlo para cargar una flecha y suéltalo para disparar.



Si consigues superar los retos en las galerías de tiro de Ciudad Reloj o de camino al Pantano del Sur, podrás conseguir la Carcaj necesaria para llevar 40 flechas.



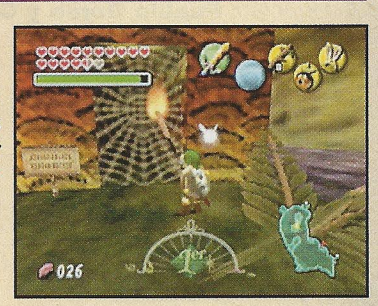


Una vez que tengas en tu poder el arco, los arbustos comenzarán a recompensarte con flechas.

Palo Deku

Localización: **Baba Deku**
Personajes: **Link**

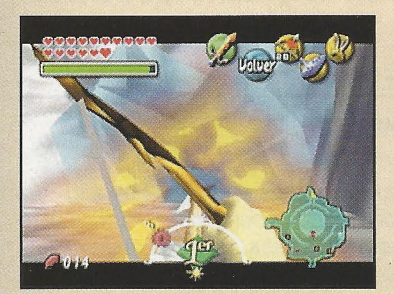
Su única utilidad radica en utilizarlo como tea temporal, para ayudarnos a encender otras antorchas o quitar de enmedio telas de araña. Para usarlo, sácalo y dirígete hacia una antorcha para encenderla.



Flecha de Fuego

Localización: **Templo del Pico Nevado**
Personajes: **Link**

Esta flecha te permitirá deshacer los bloques de nieve que te impidan el paso y activar los interruptores que se encuentren congelados. Además de consumir poder mágico, esta actualización del arco requiere haber obtenido previamente flechas normales que consumirá de la manera habitual. Una vez que se te acabe el poder mágico, las flechas que disparará serán corrientes.



Disparar este tipo de flechas provoca un mayor daño que las flechas normales, pero también está en función del enemigo.



También podrás iluminar las antorchas.

Flecha de Hielo

Localización: **Templo de la Gran Bahía**
Personajes: **Link**

Permite congelar a los enemigos momentáneamente y crear plataformas temporales en el agua, ya sea disparando directamente al agua o contra los Octoroks. Otra utilidad importante es la de parar los chorros de agua del Templo de la Gran Bahía. Al igual que la Flecha de Fuego o de Luz, necesitas tener flechas normales y poder mágico suficiente.







Al igual que los Octoroks, los Blue Chuchu también pueden congelarse con la finalidad de crear bloques de hielo en tierra que nos sirvan para alcanzar zonas inaccesibles.

Barril de Pólvora

Localización: **Pueblo Goron y Ciudad Reloj**
Personajes: **Darmani**

Cuando el Goron del túnel, tras superar una pequeña prueba, certifique que eres un demoledor experto, podrás utilizar este útil y potente explosivo para reventar rocas gigantes. Únicamente los Goron pueden comprarlo y levantarlo, además sólo podrás llevar uno en tu inventario.



Judías Mágicas

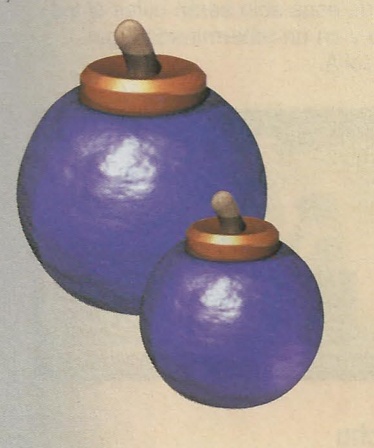
Localización: **Pantano del Sur, Palacio Deku**
Personajes: **Link**

En tus viajes por Términa, verás diversos lugares donde hay trozos cuadrados de tierra que indican claramente que debes plantar unas Judías Mágicas. Planta una y riégala con agua de tu botella o, si lo prefieres, toca la Canción de la Tormenta para que la lluvia haga crecer una planta que nos ayude a alcanzar determinadas zonas.





Las Judías Mágicas se las podrás comprar a un Deku cerca de Información Turística o en una de las grutas que hay en los jardines del Palacio Deku.





Antes de emprender la aventura, asegúrate de tener siempre a punto el inventario. Así evitarás tener que regresar a las tiendas o al Campo de Términa cuando menos te lo esperes.

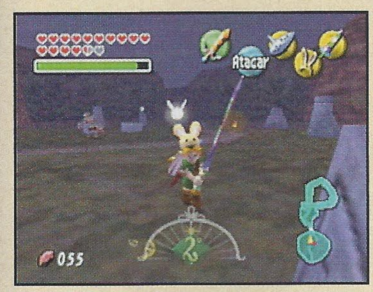


Inventario de Link

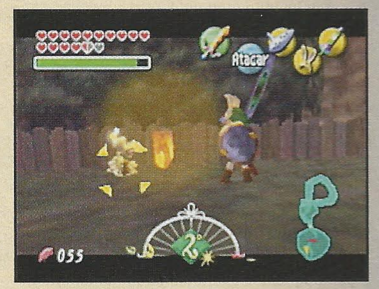
Espada de la Gran Hada

Localización: Fuente del Hada de Cañón Ikana
Personajes: Link

Tras devolverle las 15 hadas a la Gran Hada de la Amabilidad, serás recompensado con la espada más fuerte y eficaz de todo el juego. Para utilizarla, sácala con el botón C y úsala como si de una espada normal se tratase.



El único inconveniente que tiene esta espada es que no podrás defenderte mientras la utilices. Esto comporta un gran riesgo.



Permite atacar a los enemigos desde una distancia superior e incrementa el ataque giratorio considerablemente.

Bomba

Localización: Ciudad Reloj
Personajes: Link

Para que puedas encontrar bombas entre los arbustos, tendrás que conseguir el saco en la Tienda de Bombas. Recuerda que antes debes salvar el cargamento que le intentan robar el primer día por la noche a la viejecita. Las bombas se pueden soltar y lanzar, y son muy útiles contra los enemigos de los templos y para abrirse paso. Una vez que toquen el suelo, tendrás dos segundos para alejarte.



Después de dejar en el suelo una bomba, aprovecha el tiempo para atraer a un enemigo hacia ella y hacerlo reventar.

Gancho

Localización: Fortaleza de las Piratas
Personajes: Link

Acerca y atrapa objetos y también sirve para atacara tus enemigos. Pero su verdadera utilidad es ayudarnos a llegar a determinadas plataformas, siempre y cuando sean de madera. Utiliza este objeto en primera persona o centrando un objetivo mientras te desplazas.





Cuando utilices el gancho, guíate por el punto rojo para saber con exactitud hacia dónde lo estás dirigiendo. Si este punto no aparece, significa que no podrás alcanzar ningún lugar.

Botella

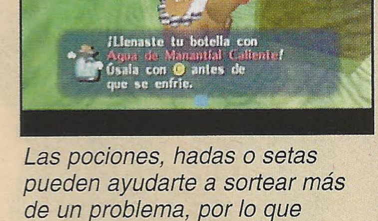
Localización: Términa
Personajes: Link, Scrub, Darmani, Zora

Hay seis botellas en todo el juego. Todas te permiten albergar pociones para recuperar magia o salud, hadas, espíritus, peces, agua y huevos Zora. Para meter algo en una botella, tienes que asignarla primero en C y luego utilizarla con el mismo botón. Para usar o vaciar la botella, más de lo mismo, vuelve a pulsar C.





Si consigues llevarle una Seta Mágica a la bruja de la Tienda de Pociones, una Poción Verde será tuya.

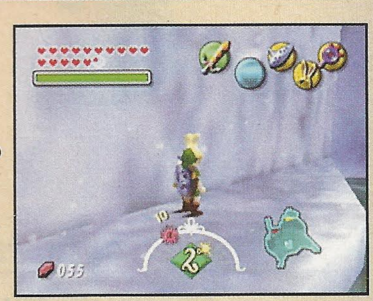


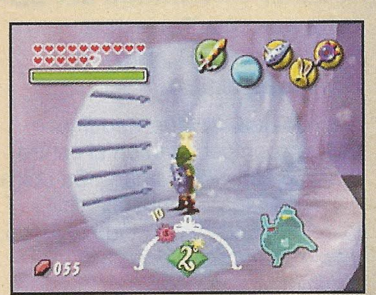
Las pociones, hadas o setas pueden ayudarte a sortear más de un problema, por lo que recomendamos llevar siempre alguna llena.

Lupa de la Verdad

Localización: Pueblo Goron
Personajes: Link, Scrub, Darmani, Mikau

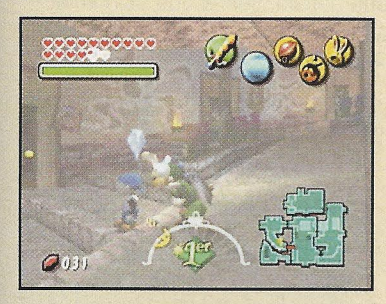
Descubre todo aquello que permanece oculto a nuestro sentido de la vista: pueden ser puertas, enemigos o plataformas ocultas. Al activarse, consume poder mágico y permite desplazase mientras se utiliza en primera persona.





Nuez Deku





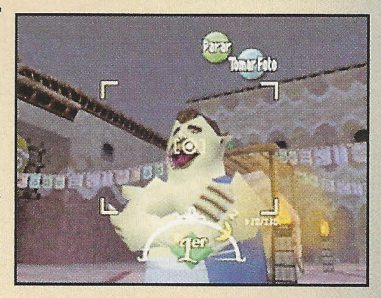
Localización: Baba Deku
Personajes: Link, Scrub

Atonta al enemigo temporalmente para que podamos golpearle o impedir que nos ataque. Transformado en Link, podrás lanzarla en cualquier momento. Pero si eres Link Deku sólo podrás hacerlo cuando estés volando; como si fueras un bombardero.



Cámara Pictográfica

Localización: Pantano del Sur-Información Turística
Personajes: Link, Scrub, Darmani, Mikau



Después de salvar a Kaoume, serás recompensado en el centro turístico con esta cámara. Su única utilidad es la de conseguir dos trozos de corazón en todo el juego, y sólo tiene capacidad para almacenar una foto.

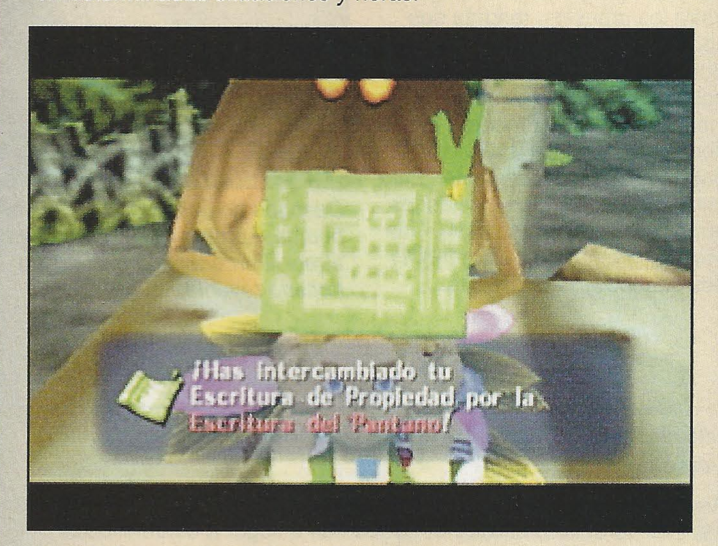
Objetos especiales

Localización: Ciudad Reloj
Personajes: Link

Los objetos que aparecen en la barra vertical izquierda del inventario, podemos conseguirlos una y otra vez pero nos los quitarán si volvemos al primer día. Algunos como la Lágrima de Luna los podremos cambiar por la Escritura de la Propiedad para conseguir corazones, como por ejemplo la llave de la habitación de la posada o una carta para completar la historia de amor entre Anju y Kafei.



Los objetos que recibes mientras sigues la pista de Kafei también sirven como objetos de propósito especial. Además de conseguirlos, tendrás que dárselos a determinados personajes en determinadas situaciones y horas.

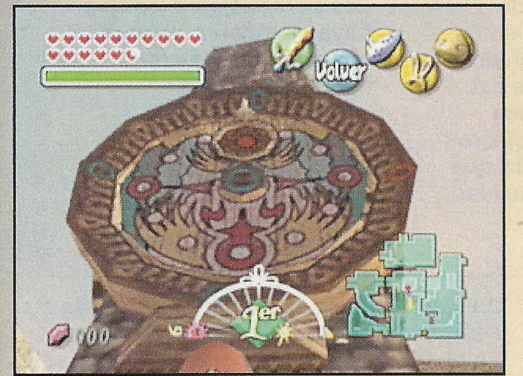


La Escritura de la Propiedad se puede intercambiar por otras escrituras para que los Deku comerciantes puedan volar a distintos lugares de Términa y nos dejen utilizar su Flor Deku para llegar a un trozo de corazón.

Términa esconde multitud de secretos que sólo podrán ser descubiertos si utilizamos un determinado objetos. Cuando veas algo sospechoso, seguramente esconda algún misterio.

Sobrevivir 72 horas

El innovador sistema del que dispone Majora's Mask es, sin duda alguna, uno de los más originales que hemos visto. Dependiendo del día, la hora y el lugar, las circunstancias varían, los personajes actúan de distinta forma y lo que es más importante, podremos enmendar errores cometidos anteriormente variando el curso de los acontecimientos a nuestro gusto.



VIVIENDO EL DÍA A DÍA

Cada hora en Majora's Mask transcurre como un minuto de la vida real; por lo tanto, cada día se consumirá en 24 minutos. El reloj está continuamente en funcionamiento excepto cuando hablamos con algún personaje, observamos alguna escena cinematográfica o revisamos algún cartel. Acabarse el juego en 72 horas es imposible, así que tendremos que volver al primer día antes de que la luna caiga sobre Ciudad Reloj.



COMIENZO

Tu aventura es ardua y el tiempo apremia. Después de explorar las mazmorras y ayudar a determinados personajes, podrás cambiar el curso de los acontecimientos. Una vez que regreses al primer día con la Canción del Tiempo, todo volverá a estar como antes; pero los objetos importantes para poder progresar en tu aventura, seguirán en tus manos.



SALVAR

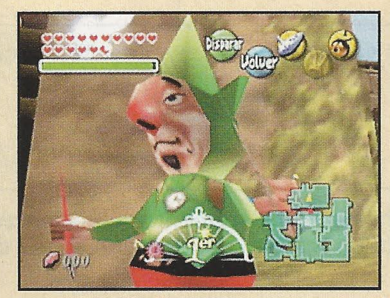
Cuando toques la Canción del Tiempo, el juego salvará automáticamente algunos de los objetos que hayas obtenido: máscaras, utensilios importantes como el arco, mapas y brújulas, piezas de corazón y melodías para la Ocarina. Por el contrario, las llaves, hadas, y objetos que puedes utilizar como las Rupias o las flechas se perderán.



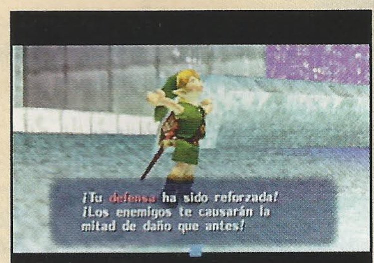
Restos de los guardianes de los templos



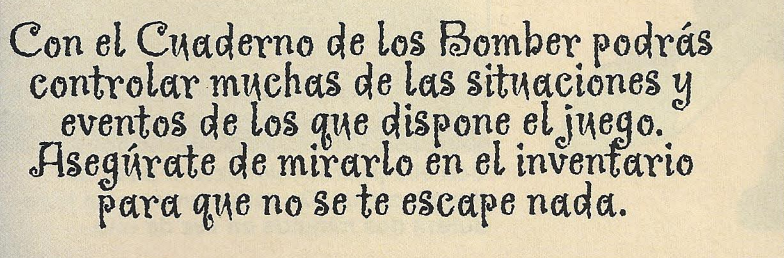
Rupias en el banco



Mapas de Tingle

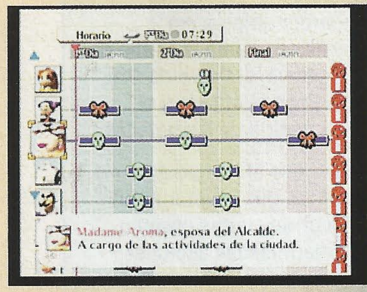


Poderes que conceden las grandes hadas





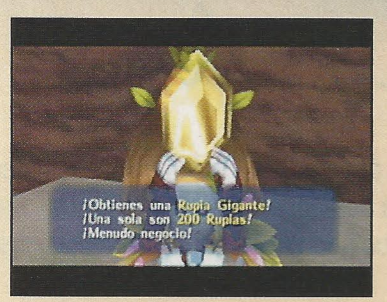
Estatuas de búho activadas



Cuaderno de los Bomber



No te quedará más remedio que salvar la partida alguna vez, teniendo que regresar al primer día. Si quieres salvar tu situación actual conservando todos los objetos, llaves y Rupias, tendrás que localizar a la estatua del búho; pero para eso has de salir del juego y conservar la hora a la que hayas salvado la partida cuando la recuperes.



Las Rupias que no deposites en el banco las perderás cuando regreses al primer día. Asegúrate de guardarlas antes de viajar en el tiempo.



Cualquier progreso que realices en los templos quedará invalidado. Si ya has conseguido los restos del guardián no necesitarás volver, a menos que quieras vencerle de nuevo para que todo vuelva a la normalidad.



Los personajes a los que hayas ayudado, volverán a necesitar ayuda como si nada hubiera ocurrido.

Diversas situaciones

Un ejemplo claro de nuestra influencia en Términa lo hemos encontrado en Ciudad Reloj, y más concretamente en la Posada del Puchero:
Durante el primer día, antes de que llegue el cartero, habla con Anju para que te diga que está todo reservado. Por mucho que insistas, no podrás conseguir la llave de la habitación.
Sin embargo si realizamos esta acción después de la visita del cartero, durante el primer día a partir de las 2, nos haremos con la llave y, además, un pobre personaje se quedará en la calle.

También reaccionan de distinta forma si no intervenimos en sus vidas. Un claro ejemplo es Anju, el personaje que más eventos dispone:

DÍA 1	6:00 AM	Vestíbulo Posada del Puchero	Atender a los clientes
	10:55 AM	Cocina Posada del Puchero	Hacerle la comida a la abuela
	12:00 PM	Habitación abuela de Anju	Lleva la comida
	1:00 PM	Habitación para empleados	Lleva la comida
	1:50 PM	Vestíbulo Posada del Puchero	Vuelve para atender al cartero
	8:30 PM	Vestíbulo Posada del Puchero	Cierra la puerta y nos echa
	9:05 PM	Habitación para empleados	Acostarse
DÍA 2	6:00 AM	Vestíbulo Posada del Puchero	Atiende a la madre de Anju
	11:30 AM	Este de la Ciudad Reloj	Pasear
	1:50 PM	Lavadero	Sentarse en un banco y pensar –si le preguntas se pone a llorar–.
	6:00 PM	Posada del Puchero	Acostarse
DÍA 3	6:00 AM	Habitación para clientes	Barrer
	12:00 PM	Habitación para empleados	Tomarse un descanso

*Revisa la historia de Anju y Kafei para alterar los eventos. Tampoco olvides mirar la sección de curiosidades.

Ventajas

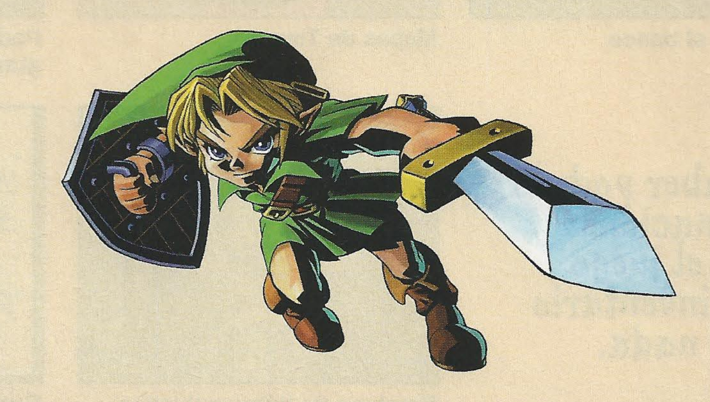
- Realizar determinadas acciones que no hemos realizado a determinadas horas, lugares y días.
- Comprobar cómo actúan determinados personajes según las acciones que hayamos realizado.
- Los cofres que esconden Rupias como las plateadas, siempre los encontraremos llenos.

Inconvenientes

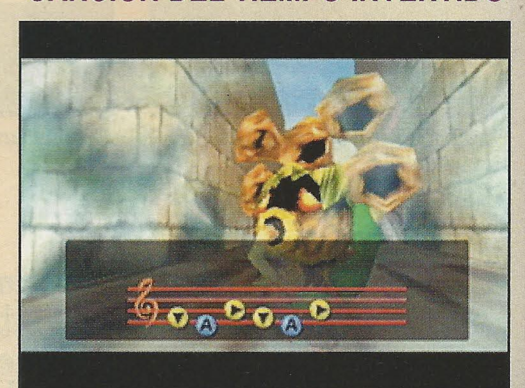
- Para conseguir algo o regresar a un determinado lugar o situación, tines que volver a repetir una misma acción una y otra vez.
- Perder objetos tan valiosos como la Leche de Reserva, el Polvo de Oro, la Espada Afilada o el contenido de las botellas.
- Aunque el tiempo apremie, tienes que esperar a que ocurran ciertas cosas o determinadas acciones para poder continuar.

Ahorrar tiempo

72 horas son claramente insuficientes para salvar con éxito un pueblo y acabar con el jefe del templo.



CANCIÓN DEL TIEMPO INVERTIDO



Con ella podrás ralentizar el paso del tiempo actual. De esta manera, una hora durará dos minutos en vez de uno.

Sobrevivir 72 horas

CANCIÓN DEL DOBLE TIEMPO



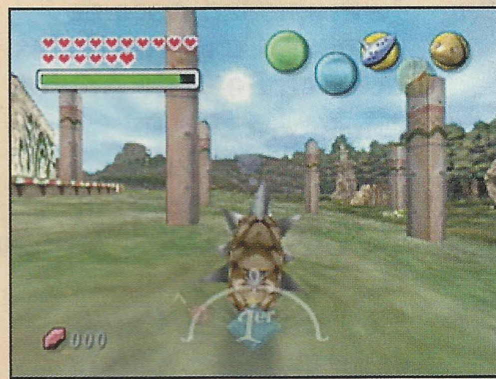
Permite avanzar hasta el amanecer o anochecer del día siguiente, o durante el mismo día respectivamente. Si no la conoces, te la enseñará el espantapájaros.

CORRER SIEMPRE



Es conveniente llevar siempre puesta la Capucha de Conejo para llegar a los sitios rápidamente.

RODAR COMO NORMA



Cuando adoptes la identidad de Darmani, usa la técnica de rodar para llegar antes a cualquier lugar.

NADAR BAJO EL AGUA



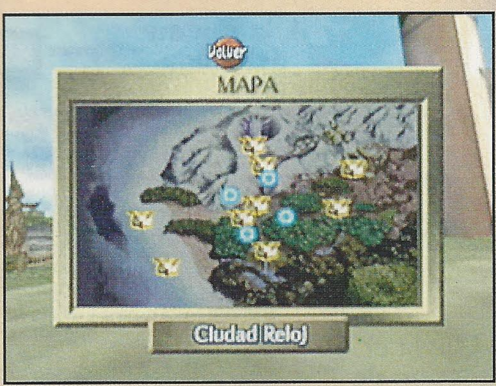
Mikau puede desplazarse a velocidades vertiginosas bajo el agua. Úsalo siempre.

ANDARES DEKU

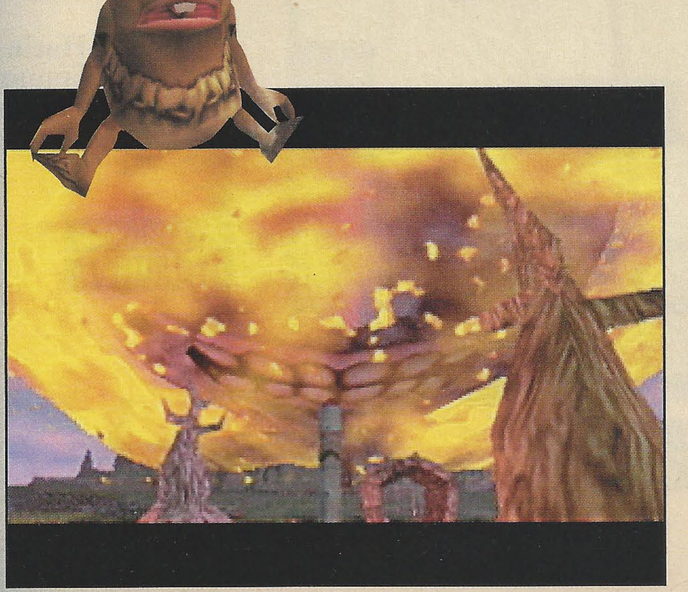


Scrub es más rápido que Link a la hora de desplazarse. Además, con su ataque giratorio podrás ver rápidamente el contenido de los arbustos.

VOLANDO VOY



Sirve para llegar a cualquier estatua de búho que hayamos activado y evitarnos así tener que recorrer grandes distancias. Toca la Canción de Vuelo.



APOCALIPSIS FINAL

Si antes de 72 horas no regresas al amanecer del primer día, podrás contemplar la destrucción de Ciudad Reloj, previos temblores terraqueos. Una destrucción digna de ser vista una y otra vez.







LA CIUDAD RELOJ

Objetos:
Lágrima de Luna, Escritura de Propiedad, Saco de Bombas, Cuaderno de los Bomber, Bolsa de Adulto.

Canciones:
Canción del Tiempo, Canción de Curación, Canción del Doble Tiempo.

Máscaras:
Máscara Deku, Careta de Gran Hada, Careta Explosiva, Careta de Bremen y Careta de Kafei.

Ciudad Reloj va a ser un lugar de visita obligado en diversas ocasiones a lo largo del juego. Se encuentra situado en medio del mundo de Términa, y sus cuatro salidas nos acercarán rápidamente a los variados destinos del juego, evitándonos pérdida de tiempo. Al igual que en localizaciones de anteriores Zelda, será un lugar de reposo cargado de sorpresas, personajes y objetos curiosos.

Hacia el Campo de Términa
Residencia de Ancianos
N
E
S
A la Fuente del Hada
Oficina de Correos
Oficina de Correos
Al Observatorio
Hacia el Campo de Términa
Torre del Reloj
Tiendas
Tienda de Honey y Darling
Hacia el Campo de Términa
Banco
Galería de Tiro
Lavadero
Posada del Puchero
Tienda del Cofre del Tesoro
Hacia el Campo de Términa



Tras la búsqueda del ladrón

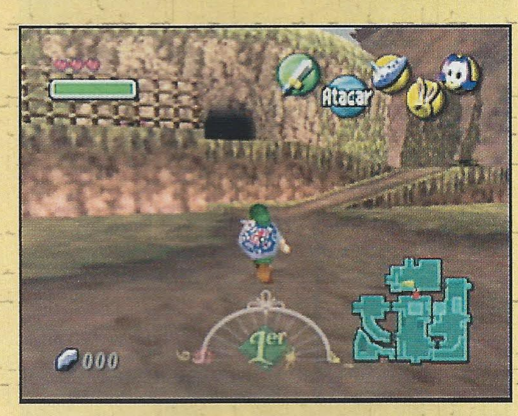
Nuestro sexto sentido nos indicaba que Skull Kid no podía haber ido muy lejos; en su búsqueda nos dimos una vuelta por esta céntrica ciudad, esquivamos de vez en cuando a ese molesto chucho que nos acosaba, vimos algunas cosas raras y decidimos poner pies en polvorosa. Bueno, si algo hemos aprendido es que hablar con los civiles da para mucho...



La primera tarea es comprar el mapa de la ciudad por 5 monedas. Lo tiene Tingle, que es un elfo que encontrarás en la zona Norte, junto a la salida. Si consigues 40 Rupias más, cómprale también el mapa del Bosque Catarata.



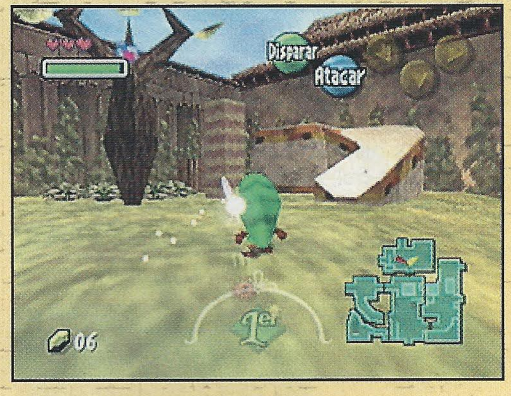
En el Lavadero hay un hada de color dorado. Salta para atraparla y regresa al lugar donde compraste el mapa



Subiendo por las rampas verás una cueva; allí se encuentra la Gran Hada. Llévale el hada dorado para conseguir la barra de magia y un nuevo poder que te dará la habilidad de lanzar burbujas, con el botón B, en tu estado Deku.



Vuelve a la zona Norte y, con tu nuevo poder, rompe el globo que el niño está intentando alcanzar. Habla con el chaval, te propondrá un juego que consiste en encontrar a sus 5 amigos en menos de 24 horas.



Los dos primeros amigos se encuentran en este área. Uno detrás del árbol y el otro oculto tras el tobogán. Si no consigues alcanzarlos, utiliza el botón A para ir más rápido.



El tercero y cuarto se hallan en la zona Este. El primero está en el tejado sujetando una gallina y saltará al suelo en cuanto te vea; el segundo lo encontrarás escondido dentro de una de las cajas o en el tejado que hay cerca de la Flor Deku.



El último está en la zona Oeste (donde las tiendas y el banco) y no te supondrá ningún problema atraparle. Una vez capturados, consigues una contraseña para ir al observatorio.

ATAJO A LA PLATAFORMA DE LA TORRE



Para los que quieran evitarse el lío del observatorio y la Lágrima de Luna, a la derecha del reloj, mirándolo de frente, y cerca del cartel, hay una rampa que nos lleva directos. Además, cogeremos un corazón.

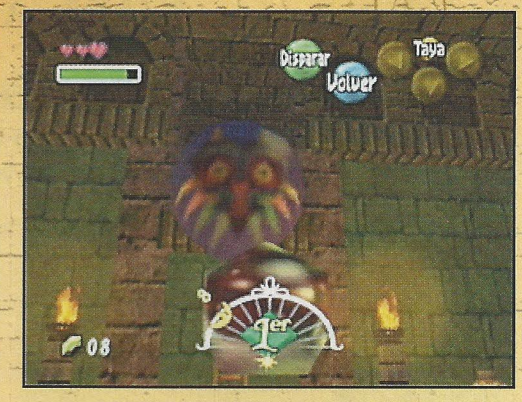
LA CIUDAD RELOJ



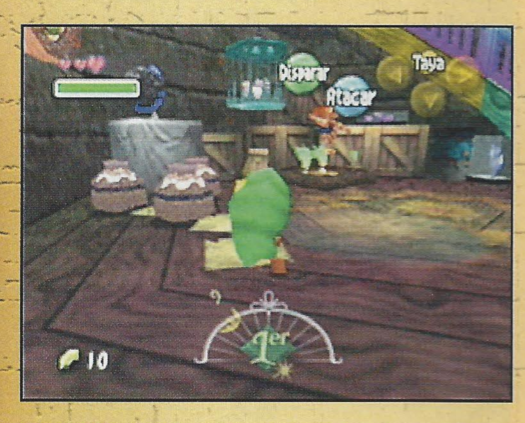
El observatorio, emplazado en el área Noroeste, está custodiado por un chico de igual aspecto a los que atrapamos antes. Para acceder, di la contraseña.



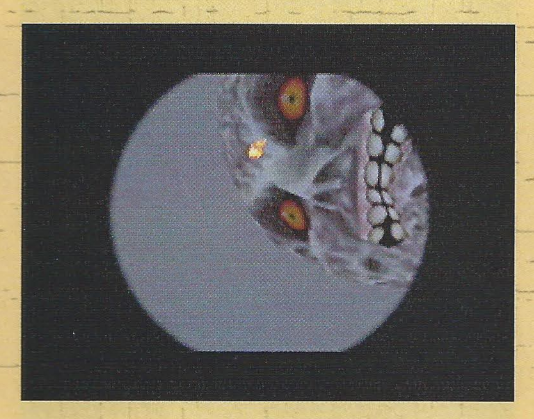
Baja y salta por el agua hacia las plataformas para llegar hasta la Skulltula. Acaba con ella a base de burbujas para acceder a la siguiente sala.



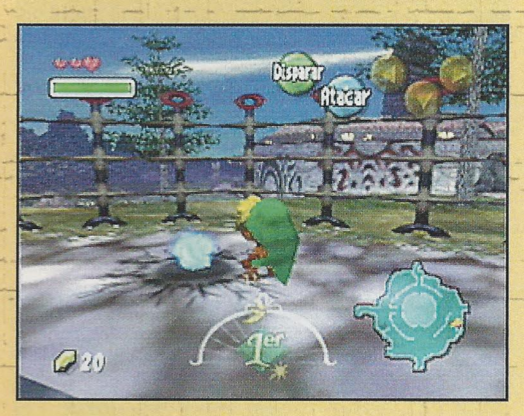
Aquí te encontrarás un enorme globo que no te deja subir las escaleras. Rómpelo con una burbuja gigante -manteniendo pulsado B- para poder subir.



En la siguiente sala rompe los jarrones para conseguir algunas monedas y sube al observatorio para hablar con el dueño.



Echa una ojeada hacia la parte superior de la Torre del Reloj y pulsa el botón A para hacer un zoom. Descubrirás que allí se esconde Skull Kid, quien nos hace gestos obscenos, y que cae un meteorito.



Sal a la terraza del observatorio y recoge la Lágrima de Luna. Acto seguido, dirígete a la Flor Deku que hay en el centro de la ciudad, junto al reloj.



Este personaje nos cambia la Lágrima de Luna por la Escritura de Propiedad para que puedas usar su Flor Deku. Acepta el trato y espera a las 00:00 h. del último día.



Después de los fuegos artificiales, salta a la plataforma de la torre con la Flor Deku y sube las escaleras para enfrentarte a Skull Kid.

LA CIUDAD RELOJ

Enemigo: Skull kid

Objetos:
Ocarina
Melodías:
Canción del Tiempo

La pista de su paradero la encontramos en el observatorio, en lo alto de la Torre del Reloj. Desafortunadamente, sólo podemos visitar a este personaje aguardando a las 12 de la noche del último día. Mientras tanto, dedícate a hablar con los habitantes de la ciudad, consigue muchas Rupias rompiendo los jarrones del observatorio, y que el destino decida.



Con un toque de tu Burbuja conseguirás que a Skull Kid se le caiga la Ocarina. Lo mejor de todo es que, de momento, Skull Kid no te atacará.



Coge la Ocarina y prepárate para aprender la Canción del Tiempo de la mano de Zelda y así puedas regresar siempre que quieras al primer día.



Una vez de vuelta al ruedo, no podrás hacer nada contra Skull Kid. Así que lo mejor será tocar la Canción del Tiempo para proseguir con nuestra aventura.

Localización de las máscaras

Objetos:
Ocarina
Melodías:
Canción del curación

En Ciudad Reloj se encuentran muchas de las máscaras del juego. Algunas son más importantes que otras, por lo que recomendamos, si no quieres perderte en la aventura y menos aún en nuestra guía, que intentes conseguir todas las que te mostramos a continuación. Y si hace falta estar tres o cuatro días, ¡pues se está!

PARA SALIR DE LA CIUDAD

Te habrás percatado de que los guardias de las cuatro salidas (Norte, Sur, Este y Oeste) no te dejarán salir a menos que te vean con una espada. Para ello, tendrás que hablar con ellos en el estado original de Link.



MÁSCARA DEKU



¿Recuerdas al hombre de la tienda de máscaras que vimos dentro del Reloj? Habla con él para que te enseñe la melodía "Canción de Curación" y puedas quitarte la Máscara Deku.

CARETA DE GRAN HADA



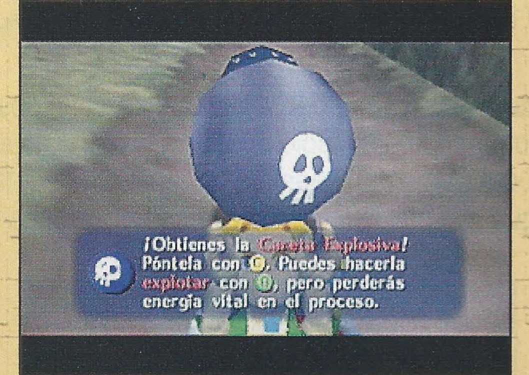
Ve al Lavadero, atrapa otra hada dorada y dirígete a la Fuente del Hada, en la zona Norte, para conseguir esta máscara. Te ayudará a conseguir que las Hadas Extraviadas acudan a ti. Esta máscara también detectará a las hadas. ¿Cómo? Ya lo verás cuando haya una...



CARETA DE KAFEI

Entre las 10 de la mañana y las 8 de la tarde, podrás entrar en la Residencia del Alcalde, justo a la izquierda de la entrada del observatorio. Entra por la puerta de la derecha y habla con la mujer que está sentada. **Con esta máscara** en tu poder **podrás preguntar por Kafei**.

CARETA EXPLOSIVA



Durante el primer día, a las 12 de la noche en la zona Norte, verás como a una anciana le roban el saco delante de tus narices. Si consigues **golpear al ladrón con tu espada** antes de que escape de la ciudad, la anciana te dará esta máscara con la que podrás literalmente explotar.

CARETA DE BREMEN

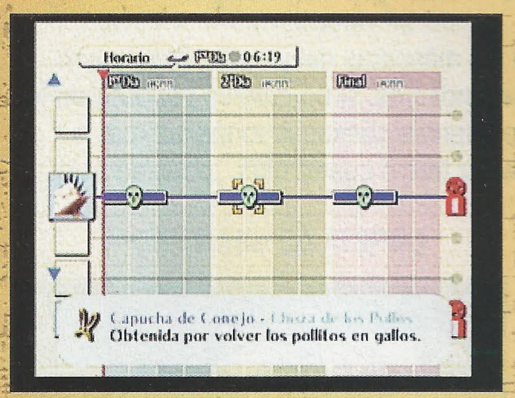


Por la noche, cerca del río del Lavadero, te encontrarás a un **trotamúsico sentado en un tronco**. Habla con él para conseguir está extraña máscara que hace evolucionar a los animales.

Objetos importantes

Estos objetos, sobre todo la Bolsa de Adulto, son muy importantes. Al igual que lo dicho sobre las máscaras, es muy recomendable que no abandones la ciudad hasta que los hayas conseguido todos.

EL CUADERNODE LOS BOMBER

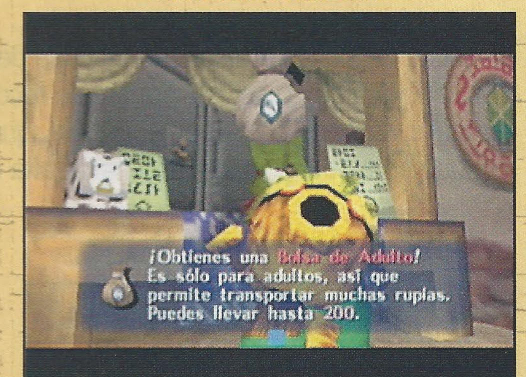


Siendo Link, y después de haber acabado con Skull Kid, habla con el chico que custodia la entrada del observatorio para que te deje pasar. Una vez dentro, date la vuelta y sal para obtener tu premio. Este diario **te ayudará a saber qué es lo que has hecho a lo largo del juego y qué es lo que debes de hacer**.

Reglas del Cuaderno de los Bomber:

1. Encontrar gente en problemas y añadir sus nombres y fotos.
2. Sólo caben 20 personas en el cuaderno.
3. Marcar las promesas con las Pegatinas de Promesas.
4. Al resolver un problema, se añadirá una Pegatina de la Felicidad al cuaderno.

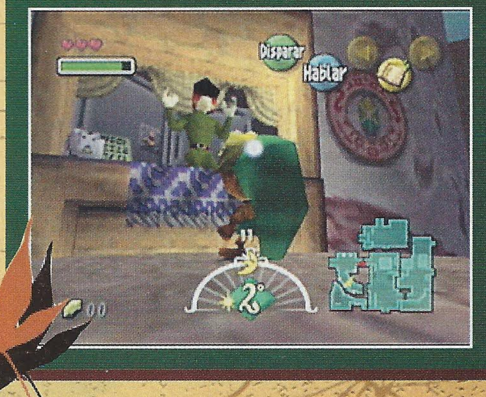
BOLSA DE ADULTO



Tendrás que **ingresar 200 Rupias** en el banco que hay en la zona Oeste de Ciudad Reloj si quieres conseguir este nuevo monedero que te permitirá guardar 200 Rupias. Para conseguir las Rupias, búscalas fuera de la ciudad o consíguelas en algún minijuego.

EL BANQUERO DE CIUDAD RELOJ

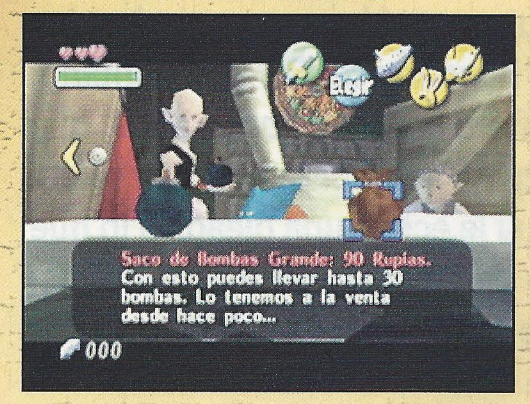
En la zona Oeste hay un banquero que nos ayudará a guardar nuestro dinero. Como recordarás, cada vez que volvemos al primer día perdemos todos los objetos utilizables como el dinero, las flechas, etc. Además, si ingresamos en nuestra cuenta determinadas cantidades, podremos conseguir premios interesantes. El muy ruín nos cobrará una comisión de 4 Rupias si sacamos dinero por la noche. ¡Será chorizo el tío! Por cierto, cada vez que alcancemos la cifra de 200 Rupias obtendremos 5 de intereses.





LA CIUDAD RELOJ

SACO DE BOMBAS



Tienes que ayudar a la anciana a la que roban el saco a las 12 de la noche del primer día en la zona Norte. Si lo consigues, al día siguiente en la tienda de bombas se venderá este preciado objeto por la nada despreciable cifra de 90 Rupias. Así que ya sabes lo que toca. Nota: una vez que tengas el saco, el precio al público bajará a 50 Rupias.

LA ESCRITURA DE LA PROPIEDAD



Para conseguirla, tienes que entrar en el observatorio, localizar a Skull Kid y recoger la Lágrima de Luna para luego cambiársela al Deku del centro de la ciudad que custodia la Flor Deku dorada. Como nunca se sabe cuándo se va a necesitar este objeto, sería conveniente tener siempre uno a mano... Por lo que pueda ocurrir, vamos.

LA ESCUELA DE ESGRIMA

Si no jugaste a «Ocarina of Time», sería conveniente que te pasaras por aquí para aprender algunas nociones básicas con la espada. La lección para principiantes sólo te costará 1 Rupia, y 10 para expertos. ¿Merece la pena? Bueno, eso depende: en la lección para principiantes aprenderemos todas las técnicas básicas con la espada y movimientos. Para los expertos, el maestro nos propondrá unos ejercicios prácticos que nos convertirán en auténticos monstruos de la espada a los que no habrá enemigo que se resista.



Las tiendas

Todas están situadas en la zona comercial Oeste de la ciudad. Cada una tiene su horario, y en algunas como la de Puesto de Intercambio, sólo te atenderán si no llevas máscara. Por cierto, muchos de los objetos que se venden podrás conseguirlos a lo largo del juego sin necesidad de comprarlos.

PUESTO DE INTERCAMBIO



Horario: No tiene
Aquí sólo debes comprar cuando te veas muy apurado, y con moderación, porque si se acaba el tiempo o vuelves al primer día, los pierdes.

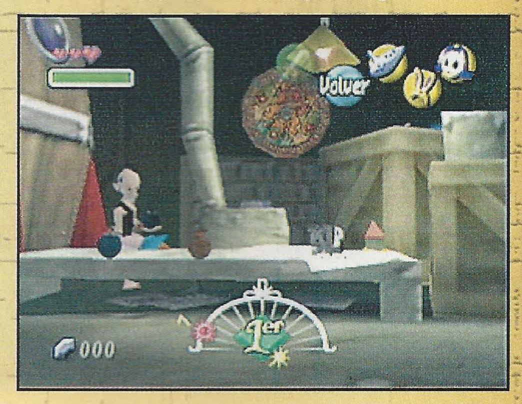
Poción Roja - 30 Rupias
Poción Verde - 30 Rupias
Escudo del Héroe - 80 Rupias
Hada - 50 Rupias
Palo Deku - 10 Rupias
30 Flechas - 30 Rupias
10 Nueces Deku - 30 Rupias
50 Flechas - 40 Rupias

TIENDA DE CURIOSIDADES



Horario: A las 10 de la noche
Es un lugar para vender nuestros objetos; para recuperar algo de dinero con los objetos que perderemos cuado volvamos al primer día. Luego podemos ingresar el dinero en esa especie de "banco" para salir adelante.

TIENDA DE BOMBAS



Horario: No tiene
Podrás comprar bombas cuando consigas salvar el saco de la anciana

10 Bombas - 30 Rupias
10 Bombuchu - 40 Rupias
Saco de Bombas - 90 o 50 Rupias







CAMPO DE TÉRMINA

Objetos:
Dinero, bombas, pociones, flechas, etc.

Máscaras:
Capucha de Conejo

Rodea la Ciudad Reloj, y es el lugar por el que se accede a las cuatro áreas que comentaba el hermano de Taya: el pantano, las montañas, el océano y el cañón. Lugares, todos ellos, que irremediablemente tendremos que visitar para concluir nuestra aventura. Parece poco, pero si le echas una ojeada a lo que queda de guía, te darás cuenta de su inmensa magnitud. Así que, ¡a armarse de valentía, que "sólo" son tres días!

Hacia el Pueblo de la Montaña

Los Dodongos

Gruta

Gruta Secreta

Gruta

Hacia el Valle Ikana

Hacia la Gran Bahía

Gruta Secreta

x20

Observatorio

x20

Gruta

x20

Hacia el Camino Lácteo

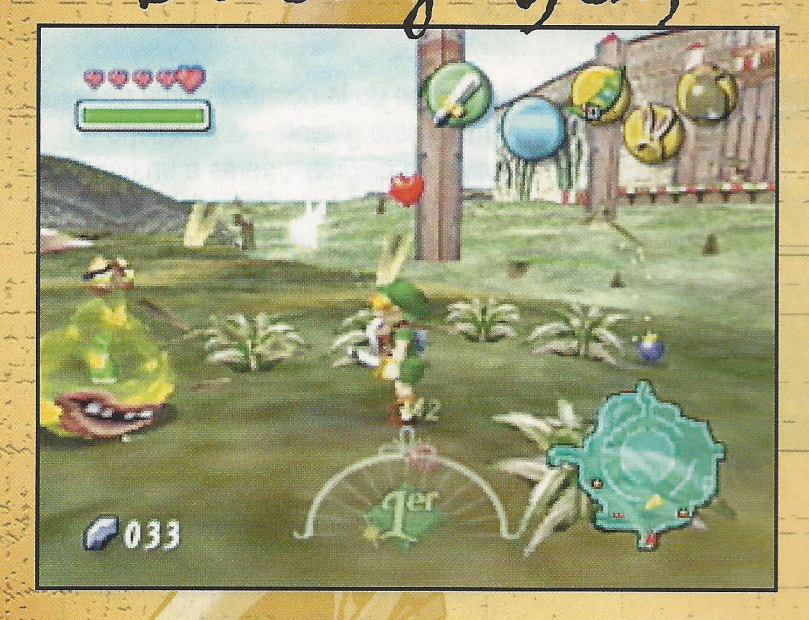
x20

Gruta Secreta

Hacia Sur del Pantano

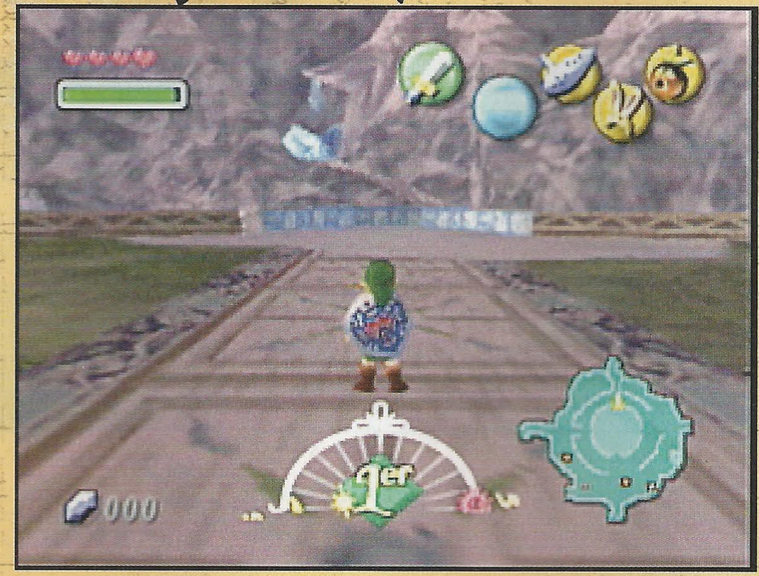


Dinero y objetos



Los arbustos del Campo de Términa son el lugar ideal para llenar nuestra bolsa de Rupias y conseguir diversos objetos. La estrategia consiste en transformarnos en Link Deku y utilizar su ataque giratorio para romper los arbustos y acabar con los enemigos rápidamente. Cada vez que hagamos un recorrido *arbustero* podremos sacarnos más de 200 Rupias que almacenaremos en el banco para futuras inversiones. También abundarán los objetos, pero no tanto como el dinero. Según vayamos avanzando y consiguiendo distintas armas, como por ejemplo un arco, nos resultará muy fácil encontrar flechas. ¡Ah! Si entras en uno de los agujeros o áreas existentes y vuelves a Campo Términa, podrás volver a saquear a tu gusto.

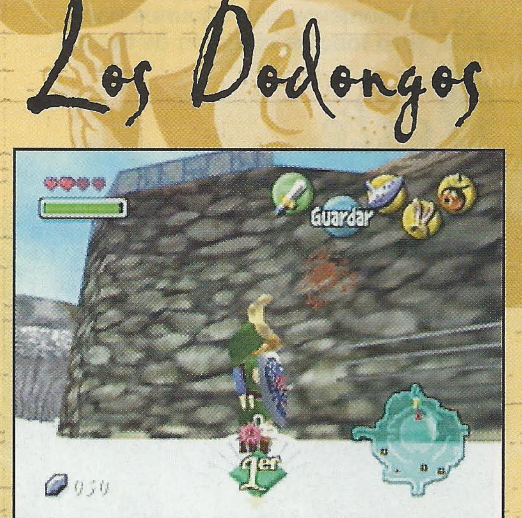
Área Norte



La entrada, protegida por hielos, nos lleva directamente al Pico Nevado y al Santuario Goron. Por cierto, no te acerques a los hielos si no quieres congelarte.

Los Dodongos

Bajando las escaleras durante el día, veras a unos enemigos muy grandes merodeando por la zona que te atacarán si te situas enfrente de ellos. Para vencerlos, la mejor estrategia es golpearlos con la espada en la cola y alejarte. Es un proceso repetitivo porque tendrás que correr cada vez que lo hagas, ya que este bicho se dará inmediatamente la vuelta para escupirte fuego o, si te quedas cerca de su cola, te golpeará con ella. Si lo haces bien, conseguirás una Rupia Roja.



Bajando, verás en la pared derecha esta partitura para la ocarina, y al lado un signo de Skull Kid. Si tocas esta partitura cerca de este signo conseguirás algunas Rupias.



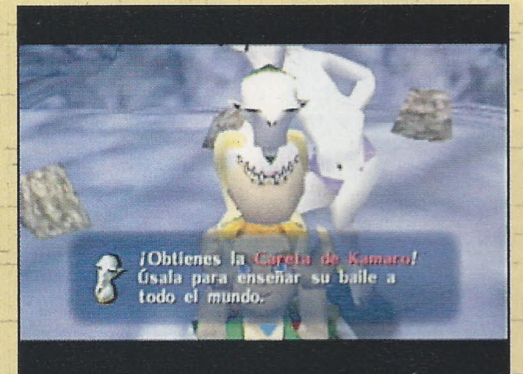
Cerca de la primera seta gigante de la derecha, durante el día, verás un agujero en el suelo. Dentro, sólo has de tenértelas con dos bichos grandotes para conseguir unas Rupias y alguna sorpresa más.



CAMPO DE TÉRMINA

Careta de Kamaro





A las doce de la noche, encima de la primera seta gigante –la que tiene un círculo de piedras–, verás a un hombre danzando. Ponte la Capucha de Conejo para poder llegar desde la parte superior y toca la Canción de Curación para que te enseñe a bailar y te regale la máscara.

Área Este



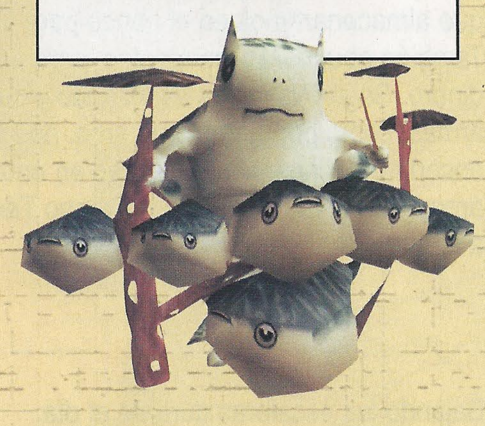
Da **acceso al Valle Ikana y a las Torres de Piedra**. Y por destacar algo diremos que aquí se encuentra el famoso laboratorio, al que por cierto, no se puede entrar.



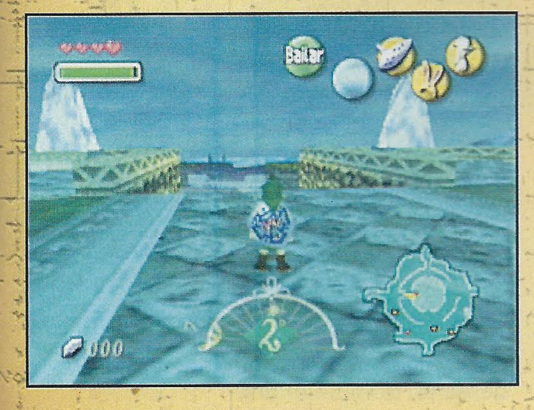
Cerca del laboratorio –a su derecha hay una Flor Deku para entrar– **vemos un agujero que da a una sala** con una gran caja. De momento no podremos hacer nada, pero todo es cuestión de tiempo...

TEN CUIDADO...

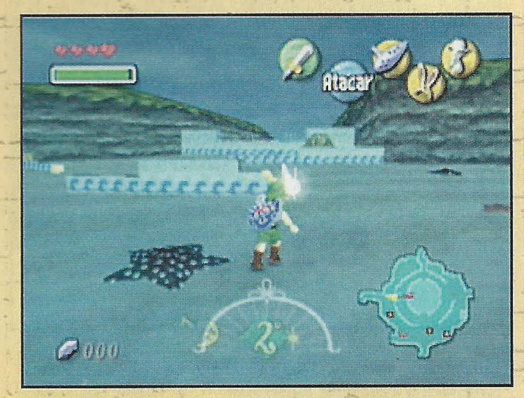
...con el pájaro ladrón que hay cerca del Camino Lácteo. Si se abalanza sobre ti, mejor será que vayas olvidándote de tu espada o de algunos objetos. La solución para recuperarlos será volver al primer día.



Área Oeste



En un principio no hay nada destacable, salvo que **nos lleva al Salón Zora y a Gran Bahía**.



En la playa, **los enemigos aparecerán debajo de la tierra** cuando menos te lo esperes. Tendrás que andarte con mucho ojo si no quieres meterte en problemas.

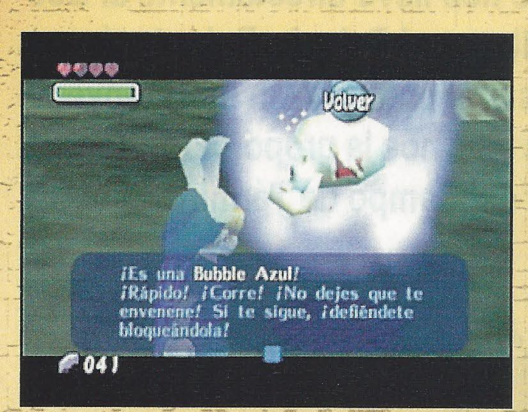


En el charco de agua **se esconde un cofre** que no podremos abrir hasta que hayamos acabado la Gran Bahía. Paciencia pues.



CAMPO DE TÉRMINA

Area Sur



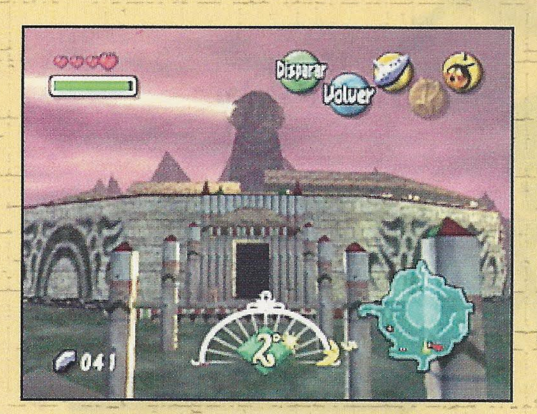
El Bosque Catarata y el Palacio Deku son nuestros siguientes objetivos. Las Babas Deku –plantas que dan Palos o Nueces– y los Bubble –hechizan y no te dejan usar tu espada– aparecerán constantemente por lo que ve con cuidado. **Si los Bubble te golpean dos veces, te quedas sin espada**.



En el Sureste se encuentra un cofre con una Rupia Roja. Al principio de la zona de arbustos **caerás en una sala con otro cofre**. En él se esconde otra Rupia Roja.



A la izquierda del tronco hueco, verás que hay otro tronco cortado en horizontal que contiene un cofre. Cuando **consigas la Botella con Agua y las Judías Mágicas** podrás subir y llevarte una sorpresa de 20 Rupias.



Esto es una curiosidad para contemplar una **bella panorámica de Ciudad Reloj** a altas horas de la noche. Si quieres verlo tú también, lo único que tienes que hacer es transformarte en Link Deku, utilizar la Flor Deku que hay a la izquierda del tronco hueco y subir.

CAPUCHA DE CONEJO



Tendrás que esperar al tercer día por la mañana. Habla con el guardián que custodia la salida Sur de la ciudad para que te deje salir y ve al Rancho Romani que está en el Suroeste. Entra en el gallinero, ponte la Careta de Bremen y mantén pulsado el botón B para atraer a los 10 pollitos. Estos evolucionarán a gallinas y así conseguirás la máscara de la mano de Grog y su espantosa cresta. Con ella correrás más rápido. Es importante que al principio del juego consigas esta capucha. Además de vital para la aventura, nos sacará de algún aprieto y llegaremos a todos lados antes que canta un gallo.

La historia de Skull Kid



Mientras Link se dirige al Bosque Catarata, su inseparable y nueva amiga de aventuras, Taya, se percata de **un dibujo que hay en un tronco**.



Este dibujo lo hicieron cuado conocieron a Skull Kid, un chico que se había quedado sin amigos porque era muy bromista y nadie quería jugar con él...

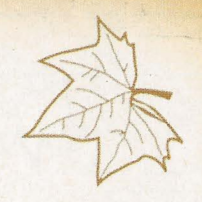


...pero un día decidieron gastarle una pesada broma al dueño de la Tienda de Máscaras Felices que pasaba por ahí, y Skull Kid fue **poseído por la Majora**.









BOSQUE CATARATA

Objetos:
Botella, Escritura del Pantano y Cámara Pictográfica

El único lugar posible de avance nos llevó directamente al Bosque Catarata, pero para poder llegar al Palacio Deku teníamos que ingeniárnoslas para atravesar el pantano sin morir envenenados. La pista para llegar hasta aquí nos la proporcionó Taya, al acercarnos al árbol del área Sur del Campo de Términa.

Hacia Palacio Deku

Casa de las arañas

Hacia el Bosque Catarata

Gruta x20

Hacia Palacio Deku

Centro de Información Turística

Tienda de Pociones

Bosques Misteriosos

Galería de Tiro

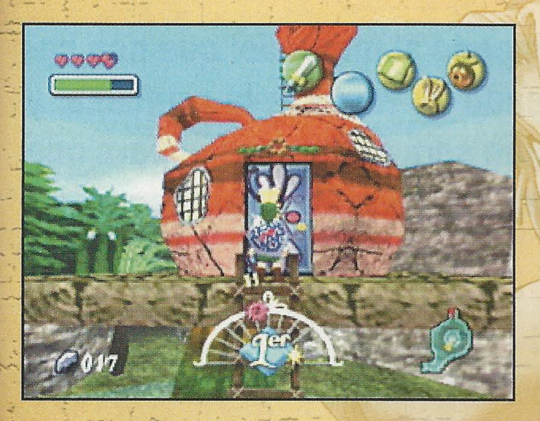
x20 Gruta

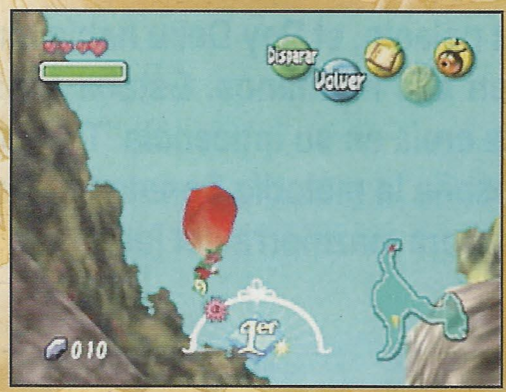
Hacia el Campo de Términa



BOSQUE CATARATA

Tienda de pociones mágicas de la bruja





recuerda

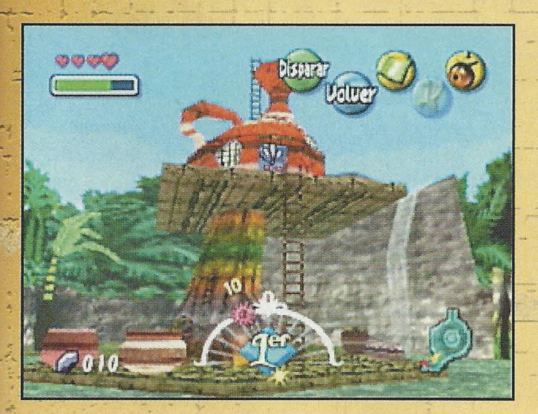
Tingle -el elfo que vende mapas- siempre nos venderá el mapa del siguiente destino mucho más caro, a menos que lo compremos en su propia zona.

Antes de llegar al Pantano Sur, verás un globo rojo en el cielo con Tingle a bordo. Rómpelo con una burbuja y habla con él para que te ofrezca el mapa del Bosque Catarata por 20 Rupias y el del Pico Nevado por 40.

Poción Azul - 60 Rupias
Poción Verde - 10 "
Poción Roja - 20 "

Ayudando a Koume

Merodeando por el Bosque Catarata, tuvimos que solidarizarnos con la hermana de una bruja, clave principal para llegar al Palacio Deku.



Dirígete al área de la Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja y entra en la cueva que lleva a los Bosques Misteriosos.



Siendo Link, y portando la Capucha de Conejo, habla con el mono y síguelo para que te lleve a Koume. Ten mucho cuidado con las tortugas. Espera a ver a dónde se dirige el mono antes de abalanzarte.



Habla con Koume, sal, y luego entra en la Tienda de Pociones. Su hermana te dará la poción necesaria para ayudarle y además conseguirás tu primera botella.



Vuelve a seguir al mono y entrega a Koume la Poción Roja. Nos invitará a dar un viaje gratuito en barca por el pantano.



Fuera nos esperan tres monos que nos dicen que su hermano está en el Palacio Deku. Síguelos hasta el centro turístico.



Habla con Koume, para conseguir la Cámara Pictográfica y hacer un crucero hacia el Palacio Deku.





Palacio Deku

Objetos:
Judías Mágicas
Melodía:
Sonata del Despertar
Máscaras:
Careta de Aromas

En el palacio, el Rey Deku había atrapado al mono del que nos hablaron sus hermanos. Estaba acusado de raptar a la princesa, y nadie creía en su inocencia. Tu misión será hablar con él para que te enseñe la melodía Sonata del Despertar y poder, así, acceder a la primera mazmorra del juego.

En busca del mono



Con la máscara Deku, habla con los Dekus de la entrada con el fin de que te dejen pasar y sigue todo recto hasta llegar a la Cámara del Rey Deku.



Dentro, habla con el rey, quien te contará su versión de los hechos, y luego con el mono encarcelado que hay a tu izquierda para que te cuente la verdad.



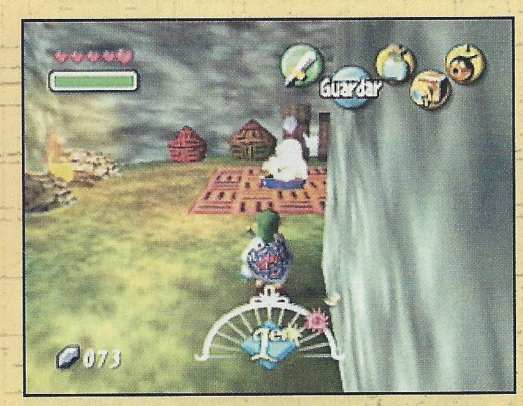
A la salida de la Cámara del Rey te espera el hermano del mono. Habla con él para que te deje continuar.



Ahora tenemos que conseguir unas Judías Mágicas. Si no se las compraste al Deku del Pantano Sur, adéntrate por el camino de la izquierda.



Desde esta vista aérea tendrás que encontrar al vendedor de judías, que se encuentra en el subsuelo, sin que te vea ninguno de los guardianes si no quieres que te expulsen del palacio. Aprovecha para coger algunas Rupias por si quieres comprar más judías.



La primera judía es gratis. Aprovecha también para llenar de agua la botella, de esta manera no tendrás que esperar a que llueva el segunda día.



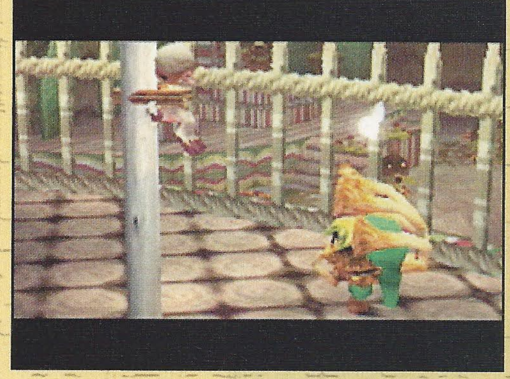




Ahora tendremos que llegar a la salida del palacio. Lo más fácil es **dejar que cualquier guarda nos eche el guante** y ganar así algo de tiempo. Una vez fuera, sigue el camino de la derecha con Link Deku sobre el agua contaminada y avanza hasta que llegues a una plataforma donde podrás plantar las judías y regarlas.



Una vez arriba, tendrás que **desplazarte de Flor Deku en Flor Deku** con muchísimo cuidado de no caerte y siendo muy prudente con los enemigos, a los cuales, tendrás que matar con una burbuja antes de saltar.

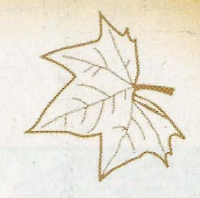


Otra vez dentro de la Cámara del Rey, pero ahora en el lugar donde se encuentra el mono. **Habla con él siendo Link**. Te dirá que le liberes, así que intenta cortar el palo que lo sujeta. Como no lo conseguirás, preguntará por un instrumento para hacer mucho ruido, pero la Ocarina no sirve. Por lo tanto, tendrás que **transformarte en Link Deku y sacar la Gaita Deku** para que el mono te enseñe la Sonata del Despertar.



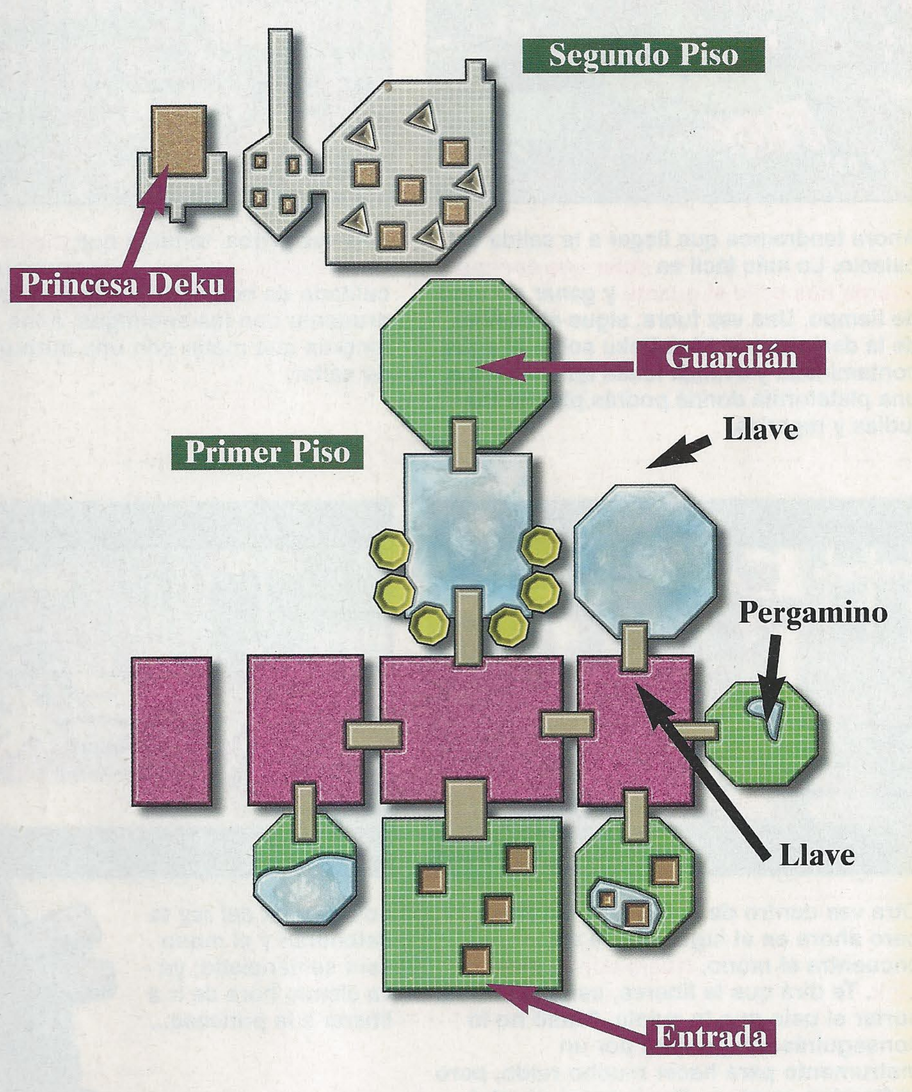
Los siervos del rey te detendrán y el mono será sentenciado; ya va siendo hora de ir a liberar a la princesa...



Templo del bosque catarata

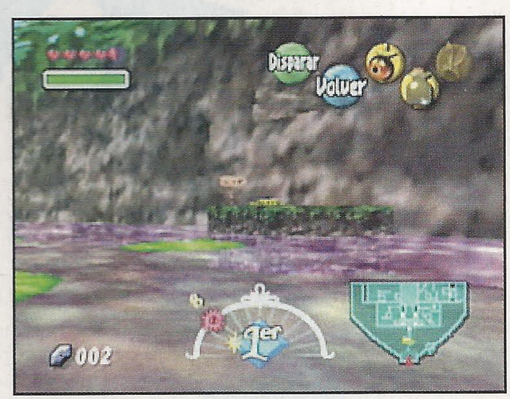
El templo, hadas, los enemigos, las plataformas, los acertijos, la casa Skulltula... demasiadas emociones de golpe, pero todas necesarias, para que entremos en materia por fin. Lo hemos fraccionado todo un poco para que no sea muy lioso. En lo que respecta a la Casa Skulltula, puedes pasarte por ella un poco más tarde, porque ahora no es necesaria.



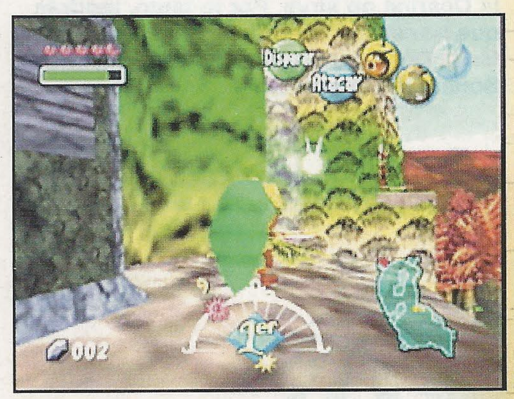
Objetos:
Arco del Héroe
Melodías:
Canción de Vuelo, Oda al Órden
Máscaras:
Restos de Odolwa

En busca del templo

Ya estamos más cerca, y la verdad es que no habríamos imaginado que esto fuera tan duro. Con sólo pensar los desafíos que nos quedan, y todo lo que habrá que trabajar en los siguientes escenarios, haría sudar la gota gorda al mismísimo Link.



Tras haber sido expulsado del Palacio Real, vuelve a coger el camino de la derecha con Link Deku. Ahora en vez de ir al lugar donde plantamos las judías, tomaremos el Atajo del Bosque Catarata.



Desplázate usando las Flores Deku, mata a los bichos voladores que te acosan y vete a la plataforma de la derecha de la cascada. Ésta te conducirá al corazón del Bosque Catarata.





Bosque Catarata

En busca de la princesa

La verdad es que a Link los templos y lugares misteriosos le traían recuerdos de grandes aventuras. Para empezar a calentar motores e irte preparando para lo que se te viene encima, intenta no perderte en cada uno de los pasos que te vamos a ir dando. De primeras, vete olvidando de las hadas que ya volveremos a por ellas más adelante.



Tienes que alcanzar la puerta que hay justo enfrente nada más entrar. Utiliza las Flores Deku para ello. La plataforma con el cofre sólo esconde un hada.



En la siguiente sala salta a tu derecha, hacia la plataforma con los cuatro jarrones. De ahí, podrás dirigirte a la puerta.



Con mucho cuidado para no ser golpeado por Hiploop, sigue el camino de la derecha hasta alcanzar la plataforma que hay en el centro. No olvides golpear con tu espada la estatua del búho para guardar esta posición.



Utiliza la Flor Deku del centro para alcanzar el cofre de la plataforma de la izquierda; esconde una Llave Pequeña.



Vuelve a usar la Flor Deku y, ahora sí, ve a la puerta que tienes enfrente. Al entrar se cerrará y tres tortugas estarán esperándote. Para salir tendrás que acabar con ellas.



Taya nos dió la pista que necesitábamos y decidimos probar suerte tocando la Sonata del Despertar que nos enseñó el mono.

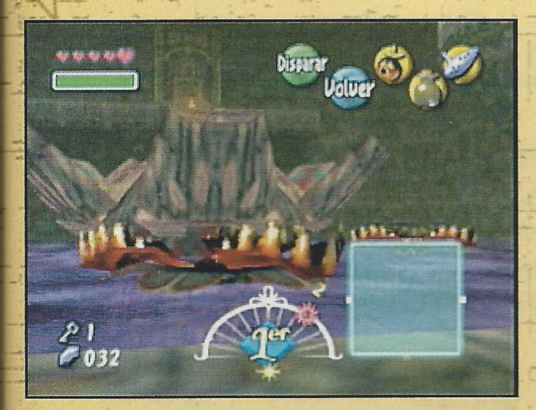


Para acabar con las tortugas hay un técnica que te será de gran ayuda, tanto ahora como más adelante en el juego. Consiste sencillamente en bucear en la Flor Deku y esperar a que el enemigo pase por encima para luego salir despedido y acabar con él. Cuando termines con las tortugas recibirás el Mapa de Mazmorra. Por cierto, si no quieres arriesgarte lo más mínimo, dirígete volando a la flor más cercana del enemigo.

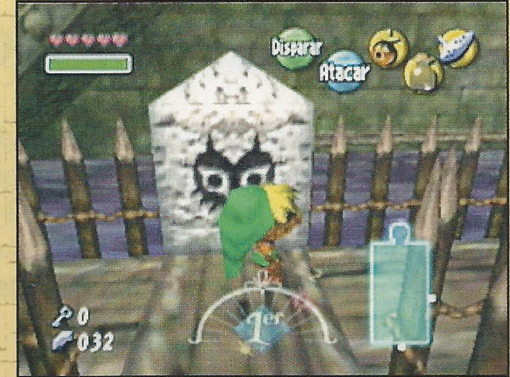




Bosque Catarata



Vuelve a la sala principal, la que te mostramos en la imagen, y abre la puerta con la Llave Pequeña.



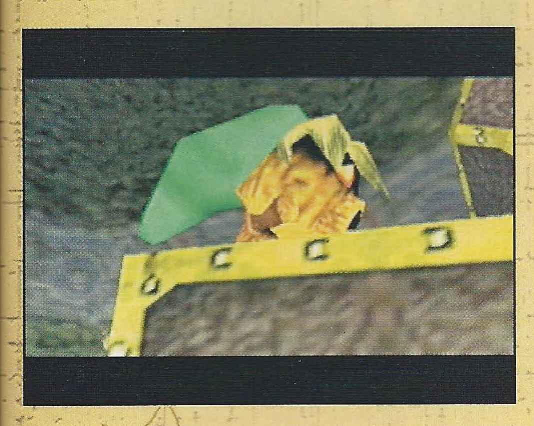
Empuja una vez la piedra para que puedas seguir el camino de la derecha. Mata al Skulltula para que luego no te moleste, sigue hacia delante y empuja la piedra dos veces para que puedas continuar.



Ahora, con mucho cuidado para no caer en el agua envenenada, –si caes no podrás escapar– enciende un Palo Deku y corre hacia la siguiente antorcha para encenderla. Una vez prendida se abrirá la puerta que lleva a la brújula.



Vuelve donde mataste al Skulltula, convertido en Link otra vez, ponte la Capucha de Conejo y coge un Palo Deku. Si no tienes ninguno, busca la Baba Deku que hay en la parte superior de la sala principal. Necesitarás tres por ahora.



Mata a los Dragonfly con ayuda de las Flores Deku, o bien utiliza la Burbuja para atacarlos. Aparecerá el cofre con la brújula, que es de gran utilidad para guiarnos con mayor eficacia.



Sal, coge otro Palo Deku y enciende la antorcha que hay en la parte superior subiendo las escaleras. Desde aquí enciende otro palo y, con ayuda de la Capucha de Conejo, quema la tela de araña que hay en la plataforma de la izquierda.

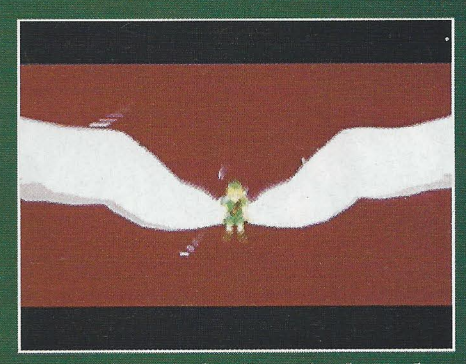
El Buho de la Estatua

Si has llegado al epicentro del Bosque Catarata, seguramente ya te habrás encontrado con este búho. Te ofrece la posibilidad de desplazarte desde cualquier lugar de Términa a cualquier "estatua búho de piedra" con sólo tocar la melodía que te enseña y salvar la partida desde esa misma posición si luego vas a salir.

¿Cómo utilizarlo?



1- Intercepta una estatua como ésta y golpéala con tu espada para que extienda las alas y guarde la posición.



2- Toca la melodía Canción de Vuelo e indícale el lugar que deseas visitar. En un plis plas estarás en el lugar indicado tras una corta y alucinante animación.

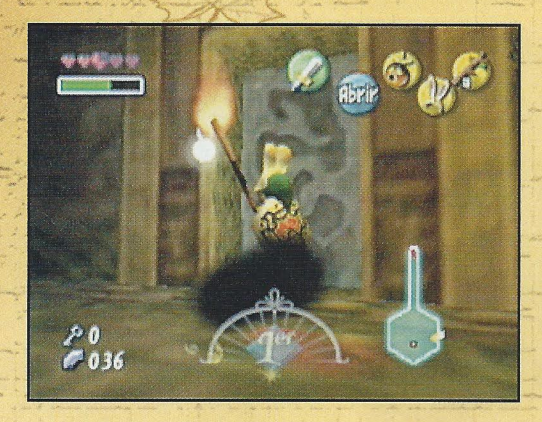


3- Si lo que quieres hacer es guardar tu posición actual con todos los objetos y salir, échale una ojeada a la estatua para leer sus indicaciones.





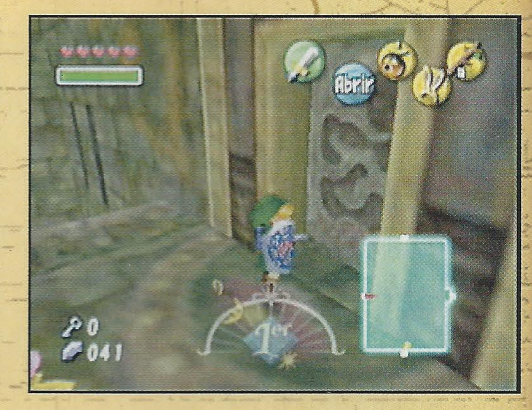
Bosque Catarata



Sigue recto y, con la **forma de Link Deku**, **acaba con los fantasmas**. Quítate la máscara y enciende las tres antorchas para abrir la puerta.

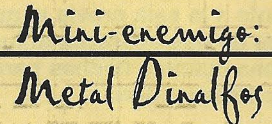


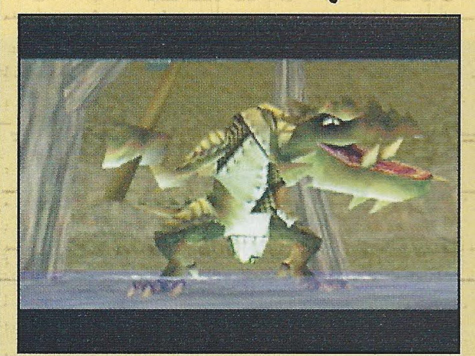
Lo primero que tienes que hacer es matar a los Dragonfly. Después, utiliza las Flores Deku hacia la siguiente plataforma. Una vez **localizado el interruptor**, quítate la máscara para activarlo con tu peso.



Aparecerán dos escaleras, olvídalas de momento y **entra por la puerta** que tienes al lado. Prosigue tu avance hasta la siguiente y hazle una visita al primer enemigo "serio" del juego.

Mini-enemigo: Metal Dinalfos





La única habilidad de Dinalfos lo es escupir fuego e intentar acabar con nosotros con su espada. Cuando veas que va a atacar, **céntrale con Taya**, defiéndete y golpéale con tu espada. Con burbujas acabarás antes con él.

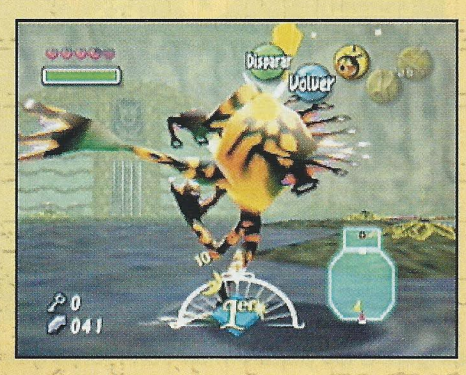


Coge el Arco del Héroe y sal de la habitación. Justo enfrente de ti verás un incitador ojo dorado colgado en la pared. **Lánzale una flecha** para ver que pasa...

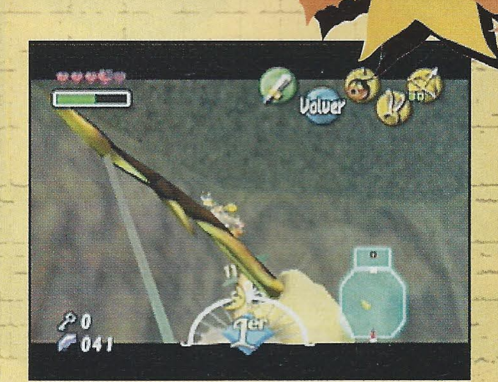


Ponte la Máscara Deku y **alcanza la plataforma móvil**, que hay en medio de la pantalla, para poder llegar a la plataforma que hay donde el ojo que hemos agujereado.

Mini-enemigo: Gekko

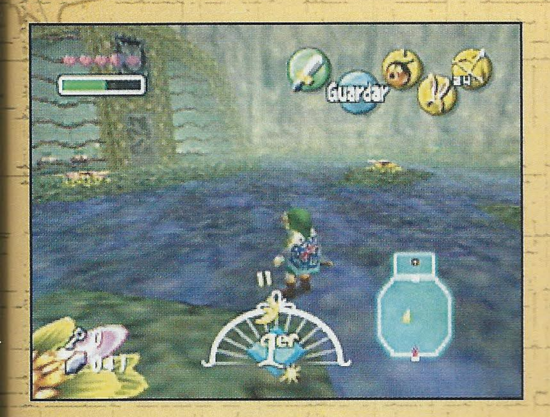






Gekko es una especie de rana que tiene como amigo una tortuga a la que le gusta montar con la finalidad de hacernos papilla. Tienes que golpearlos con ayuda de las Flores Deku, cambiar inmediatamente a Link, centrar a Gekko con Taya y disparar una flecha cuando se pare. **Repítelo tres veces** y se dará por vencido.

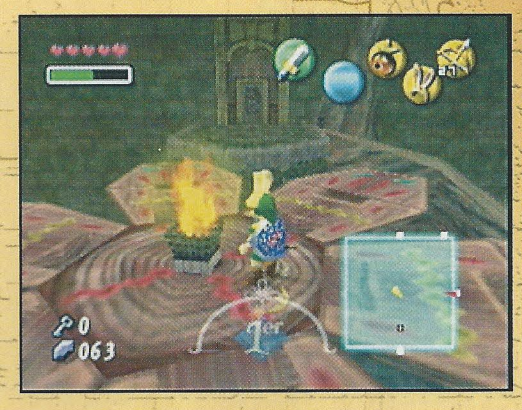
BOSQUE CATARATA



Se abrirán dos puertas. Una de ellas esconde la llave del enemigo de final de nivel y algunas monedillas.

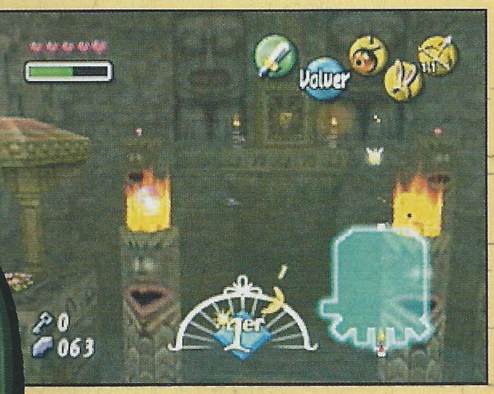


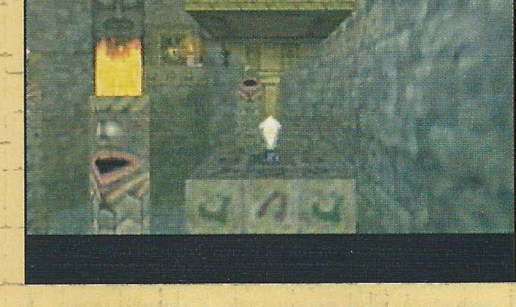
En la sala principal, sitúate encima del interruptor y dispara una flecha hacia el fuego para encender la antorcha; conseguirás que se eleve la plataforma giratoria. Podrás llegar a ella si te sitúas a la izquierda, justo enfrente de la puerta.



Salta a la plataforma y sitúate de cara a la antorcha que hay apagada. Cuando veas venir el fuego, lanza una flecha para encenderla –es un poco complicado– y abrir así la puerta que nos lleva directamente a la sala previa al guardián. Nota: antes de que aparezca el fuego, dispara unas cuantas flechas para ver si alcanzas primero a darla.

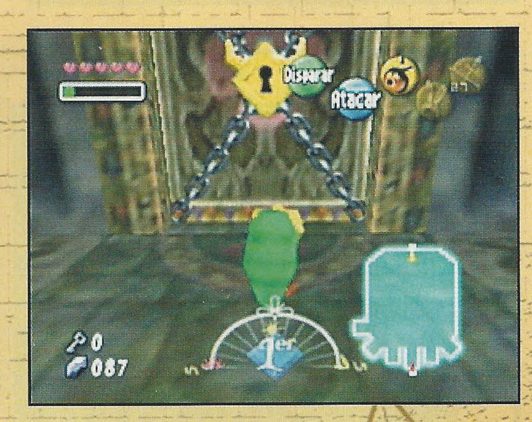






Aquí las cosas empiezas a complicarse. ¿Ves el fuego? Pues bien, tenemos que apagarlo, pero primero habrá que acabar con los Dragonfly. Ponte la Máscara Deku e intenta alcanzar la plataforma de la derecha, la que tiene el interruptor del fuego, pero sin activarla todavía. Desde aquí tienes que matar a los Dragonfly.

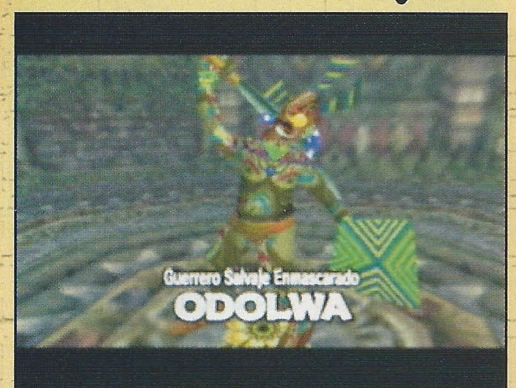




Vuelve a la primera Flor Deku de esta sala y dirígete a las plataformas con Flores Deku de la derecha para quedarte en la penúltima. Quítate la máscara y lanza una flecha contra el interruptor que apaga el fuego. Rápidamente colócate otra vez la máscara y vuela hacia la plataforma con la Flor Deku que tienes enfrente. Salta a la segunda torre –la que está a la derecha– y desde allí dirígete directamente a la puerta dorada del guardián.



El guardián: Odolwa (guerrero salvaje enmascarado)



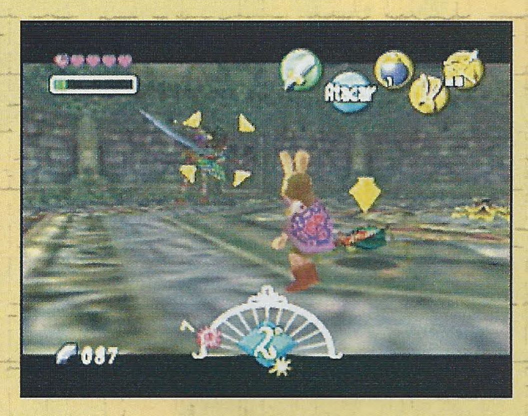
Antes de mover siquiera una pestaña, quítate la Máscara Deku y ponte la Capucha de Conejo. Nuestra estrategia va a consistir en **marear a este mastodonte**.



Que no te asuste su tamaño; feo y con una espada de 10 metros para loncharte vivo. Será **esencial evitar encontrarte con él de frente**, así que corre dando vueltas en torno al bicho e intenta golpearlo en las piernas, a ser posible por la espalda.

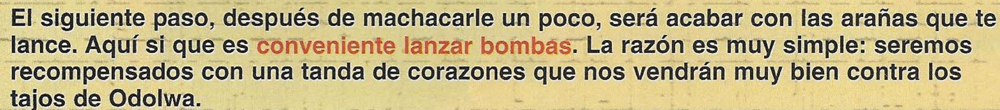


Si has sido precavido y llevas algunas bombas bajo el brazo, lo mejor será que se las lances todas e **intentes guiarle hacia ellas**. Por si no te has dado cuenta, el escenario es de planta poligonal y en cada una de sus esquinas están las famosas plantas bomba esperando a que utilices su fruto.



recuerda

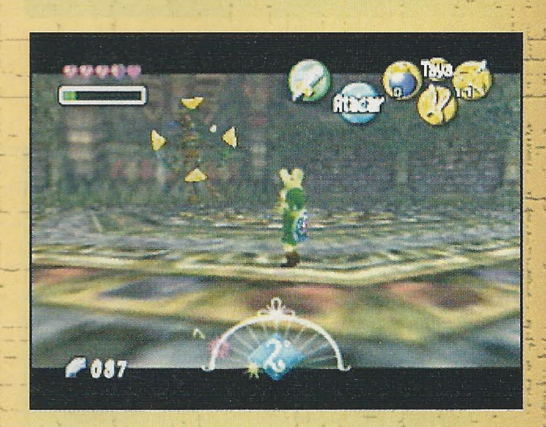
La Nuez Deku ciega a los enemigos durante un instante que debemos **aprovechar para atacar.**



El siguiente paso, después de machacarle un poco, será acabar con las arañas que te lance. Aquí si que es **conveniente lanzar bombas**. La razón es muy simple: seremos recompensados con una tanda de corazones que nos vendrán muy bien contra los tajos de Odolwa.



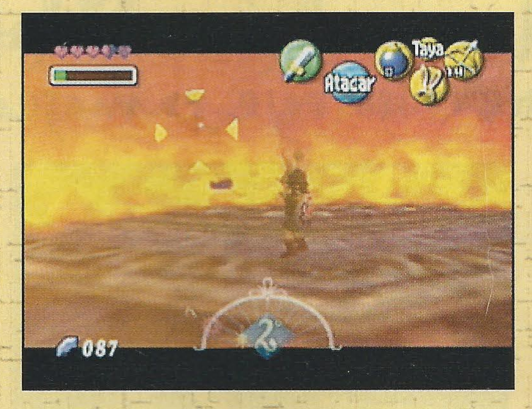
Los murciélagos, la verdad, se hacen muy pesados y lo único que conseguirán es que **pierdas de vista a Odolwa** que no dejará de saltar de un lado a otro. También aquí las posibilidades son pocas, ya que igualmente tendrás que correr como un poseso de un sitio a otro esperando el momento oportuno para golpearle en las piernas.



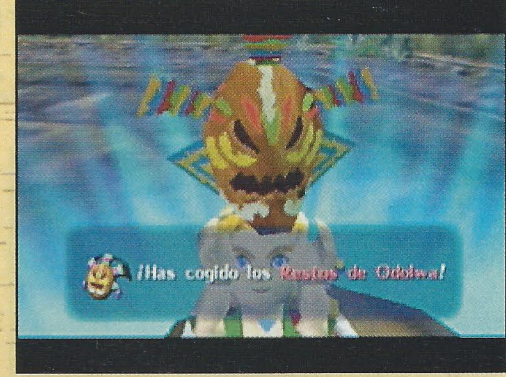
Otra estrategia convincente consiste en **centrar a Odolwa con Taya** y esperar el momento oportuno para dispararle flechas. Esta estrategia resulta más complicada y pesada porque la mayoría de las veces se protegerá con el escudo.



Nuestra guía alcanza uno de sus puntos culminantes. Hemos liberado al espíritu que yacía en el interior de Odolwa y estamos a punto de descubrir un gran misterio...



Cuando esté un pelín cascado, verás que los aros de fuego están a la orden del día. Éste es el momento de lanzarle bombas y flechas hasta que reviente



Coge el Contenedor de Corazones y los Restos de Odolwa para poder continuar.

Oda al orden

Tras liberar al espíritu inocente que estaba prisionero en el cuerpo de Odolwa por culpa de la máscara...




... una espesa nieve verdosa inundó toda la sala.

Agudizando la vista, podía verse el reflejo del espíritu liberado...

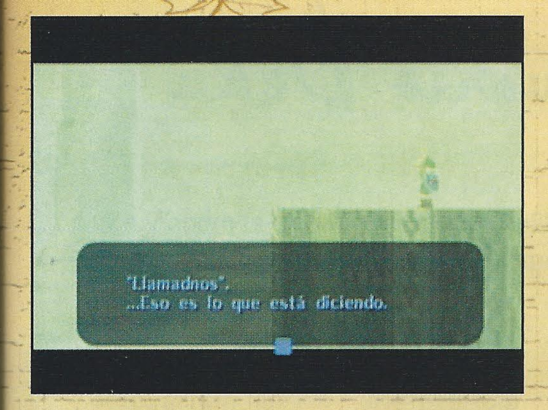


... que intentaba decirnos algo mientras se escuchaba una extraña melodía de fondo.

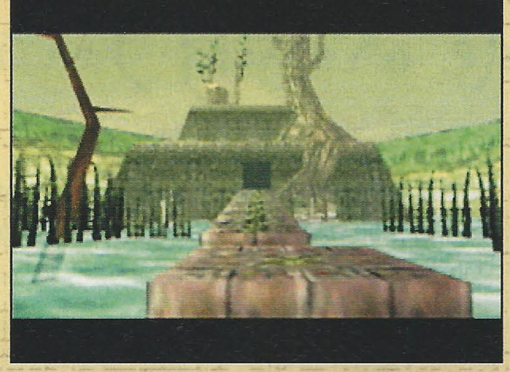


Link sacó la Ocarina y se dispuso a tocar la melodía...

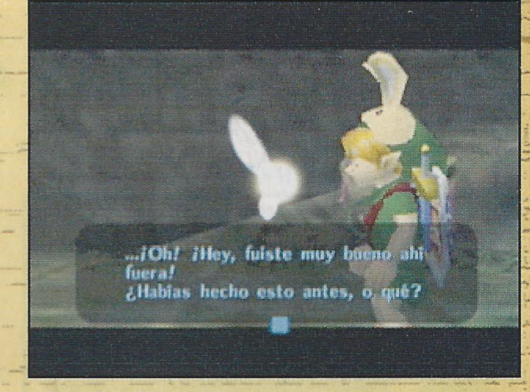




... que decía algo así como "Llamadnos..."



Mientras abríase la salida del templo...



...Taya disculpándose por el incidente del caballo nos indicaba el siguiente destino: las montañas.

Desenredando el enredo



De repente, por arte de magia, aparecerás en la sala en la que se encuentra escondida la Princesa Deku.

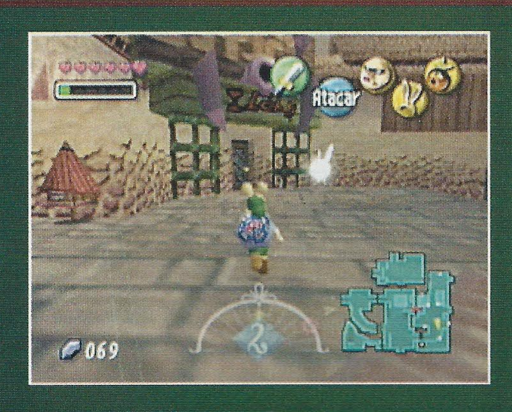


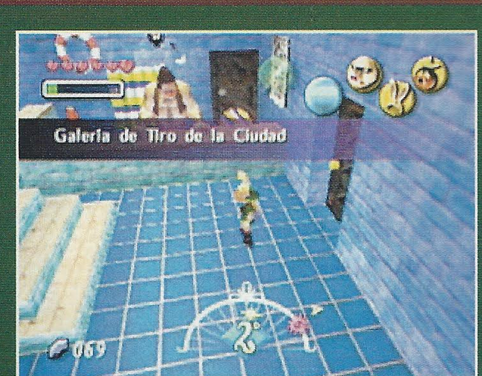
Corta la capa de ramas verdes que la protege del exterior y encájala como buenamente puedas dentro de la botella.



Corre a palacio, entra en la Cámara del Rey Deku, suéltala delante del Rey y disfruta de la bronca que le cae al jefe.

DE VUELTA A CIUDAD RELOJ





Galería de Tiro de la Ciudad

Ahora que tienes el arco en tu poder puedes echarte una partida en la Galería de Tiro de la Ciudad, situada en la parte baja de la zona Este. La partida cuesta 20 Rupias y tu objetivo será alcanzar más de 39 Octoroks rojos para conseguir una nueva Carcaj con la que podrás almacenar 40 flechas en vez de las 30 actuales. Si no quieres que disminuya vertiginosamente el escaso minuto y cuarto que nos dan, intenta no alcanzar a los Octoroks azules.

Careta de aromas-Santuario Deku

Objetos:

Escrituras del pantano





Como Link, tendrás que **darle al Deku la Escritura de la Propiedad** conseguida en Ciudad Reloj. Este Deku se encuentra en el Pantano Sur, a la izquierda de la casa según subes las escaleras. Pero si decides hablar con él **como Link Deku, te ofrecerá unas fabulosas Judías Mágicas por 10 Rupias**.

La Princesa Deku, como muestra de gratitud por haber salvado al mono y a ella misma, nos revelará la localización del lugar donde nos espera su mayordomo para recompensarnos con una máscara.



A las afueras del palacio, bajo la forma de Link Deku, dirígete a la **entrada secreta** que hay a la izquierda de palacio.

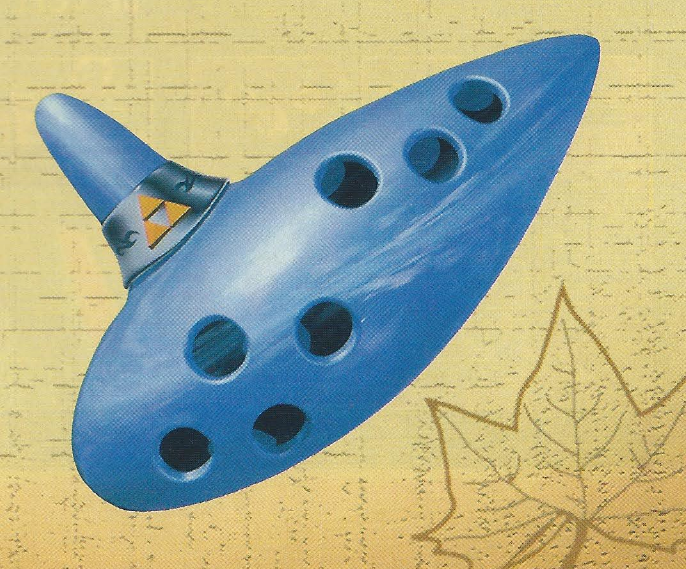


Como Link y con la Capucha de Conejo, habla con el mayordomo. Y entonces... ¡corre, Link, corre! Porque tendrás que **seguir al mayordomo a la velocidad de la luz** recorriendo el Santuario Deku sin perderle de vista.



Si le pierdes de vista tendrás que volver a empezar, así que ten muchísimo cuidado. Si consigues llegar hasta el final, la Careta de Aromas será tuya.

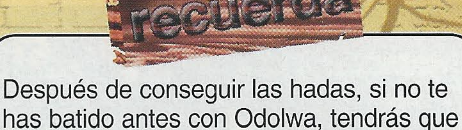
Después de liberar a la princesa Deku, ve al santuario Deku para recibir tu premio: la careta de aromas. Pero antes tendrás que ganar la carrera contra el mayordomo de la familia Real Deku.





BOSQUE CATARATA

Las hadas del templo Deku



Después de conseguir las hadas, si no te has batido antes con Odolwa, tendrás que hacerlo porque si no, no podrás pasar

En esta fase nuestras armas serán la Careta de Gran Hada y las flechas para hacernos con todas. En cada templo del juego encontrarás 15 hadas, exactamente igual que en éste. Consíguelas todas y obtendrás tu merecida recompensa.



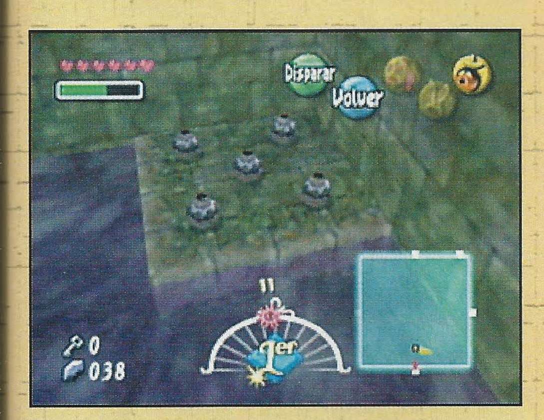
1- Nada más entrar ponte la máscara de la Gran Hada para atraer al hada que tienes delante.



2- En esta misma sala, sobre la plataforma del pilar de la derecha, abre el cofre.



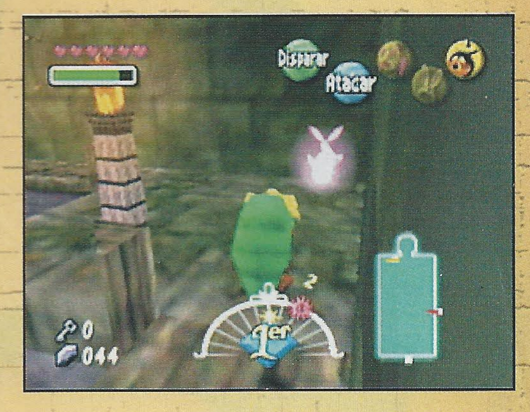
3- En la siguiente sala acaba con la Baba Deku que se encuentra abajo, cerca de la puerta cerrada con llave.



4- Desde aquí, rompe los jarrones que hay en la plataforma de la imagen.



5- Dirígete a la plataforma que esconde la Llave Pequeña y localiza, a tu derecha, la colmena. Rómpela con una burbuja y usa la Careta de Gran Hada.



6- Abre la puerta con la llave, empuja la roca, y mata al Skulltula de la derecha. El hada está escondida en su interior.



7- Enciende las tres antorchas, adéntrate en el pasaje oscuro, y mata a todos los fantasmas para que aparezca un cofre.



8- Una vez que llegues a la sala de la Gran Flor, dispara una flecha desde el interruptor para que desaparezca el veneno y ésta suba. Verás una burbuja que contiene un hada cerca de la puerta de la derecha.





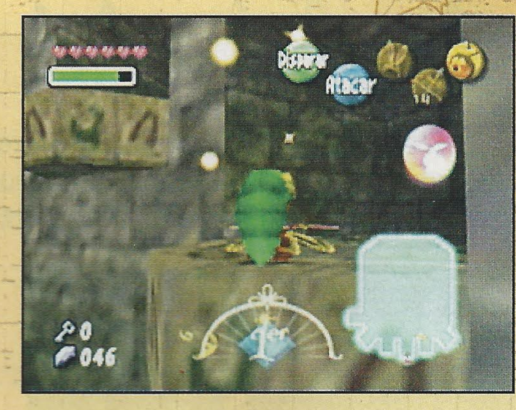
BOSQUE CATARATA



9- Con la Flor Deku, vuela hacia donde se encuentra la antorcha apagada y el interruptor. Actívalo y al instante aparecerá un pequeño cofre.



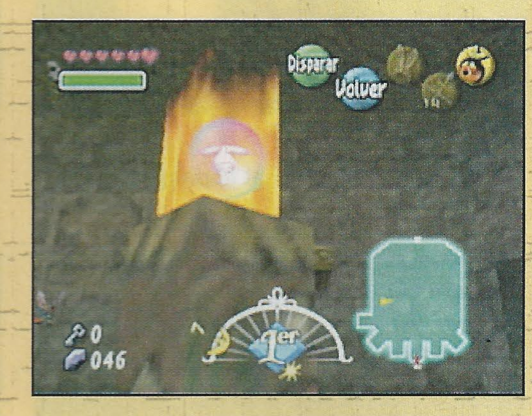
10- En la habitación que antecede al enemigo, hay un hada en la tercera plataforma de la derecha.



11- En la primera plataforma de la izquierda verás otra hada dentro de una burbuja.



12- Justo encima, hay otra plataforma con otra burbuja con hada dentro.



13- Se encuentra en el pilar incendiado de la izquierda. Ve a la plataforma que hay justo al lado, con la Flor Deku, y dispárale una burbuja. Ahora ponte la Careta de Gran Hada para atraerla.

14- Ahora que el agua ya no está envenenada, vuelve a la sala donde se encuentra la roca que tuviste que empujar anteriormente. Debajo hay un hada en el interior de una burbuja, pues bien, colócate la Careta de Gran Hada y baja al agua. Para romper la burbuja sólo tienes que bucear.

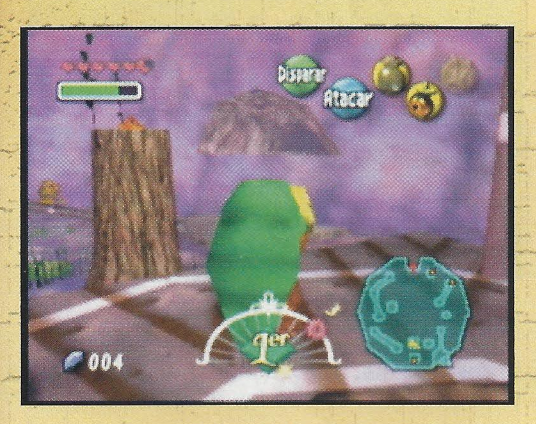


15- Hay una colmena debajo de las plataformas que hay antes de la tela de araña que tuvimos que quemar. Sitúate cerca de la piedra y dispara una flecha con el fin de hacerla caer.





En busca de la gran hada de la fuerza



Una vez fuera del templo, encamínate hasta la plataforma central donde con anterioridad tocaste la Sonata del Despertar y localiza la Fuente del Hada.



Libera a las hadas y prepárate para aprender una nueva técnica con tu espada de la mano de la Gran Hada de la Fuerza.



Si bajo la forma de Link, mantienes pulsado el botón B, tu espada se tornará, en un principio, de color azulado para hacer el remolino. Si sigues presionándolo, adquirirá un color dorado y empezará a consumirte magia. Ya sólo te queda soltar el botón para ejecutar este demoledor ataque.

Espantosa casa de las arañas del pantano

Máscaras:
Máscara de la Verdad

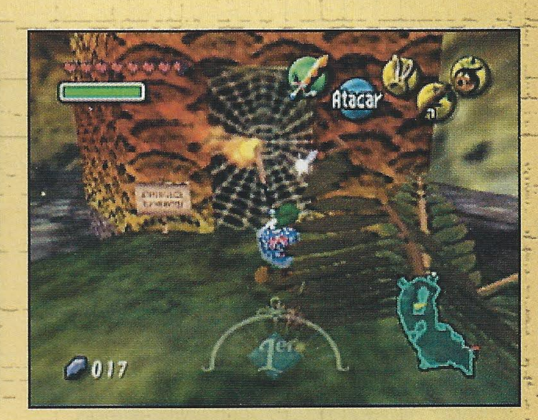
Al igual que ocurre con las hadas extraviadas, no puedes dejar pasar de largo las casas de arañas si quieres completar el juego al 100%. En las dos casas que hay tienes que conseguir 30 Skulltulas Doradas y agudizar el oído si quieres guiarte por los sentidos. De todas formas sigue nuestros pasos para no perderte, en el supuesto que juegues con las tres botellas.



Al Sur del Pantano, como Link Deku, acércate al centro turístico equipado con 20 Rupias para comprar dos Judías Mágicas. Asegúrate también de tener por lo menos un Palo Deku, flechas, bombas y una botella. Lo mejor será tener tres para no andar dando vueltas.



Antes de llegar al Palacio Deku, justo donde te deja la barca de la hermana de la bruja, localiza estos parajes y dirígete a la casa rojiza y amarilla.



Verás que la entrada está protegida por una tela de araña. Enciende un Palo Deku con la antorcha que tienes detrás y úsalo contra la entrada.



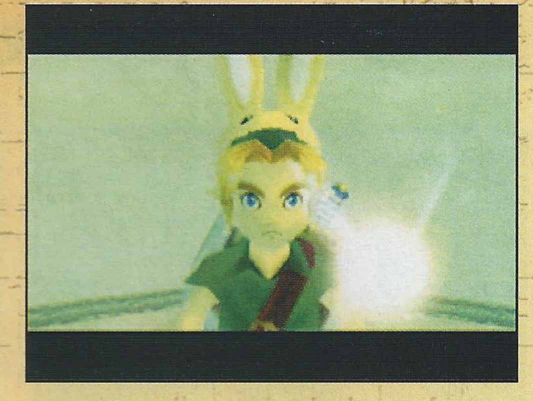
BOSQUE CATARATA



Comprobarás que la entrada está protegida por una tela de araña. Enciende un Palo Deku con la antorcha que tienes detrás y úsalo contra la entrada.



Dentro te aguarda una araña mutante que te pedirá ayuda. Habla si quieres con ella y si llevas suficientes botellas, levanta las piedras y mete a los bichos en dos o tres de ellas.



Una vez dentro, salta a la izquierda y rompe los jarrones que esconden a la primera araña. Aprovecha también para llenar de agua una de las botellas.



Verás que en ambas paredes –izquierda y derecha– hay dos agujeros. Sitúate enfrente y deja escapar los bichos para que se adentren por ellos y saquen a las arañas.



Sin salir de la sala principal, en el agua te está esperando otra araña.



Revisa los pilares para localizar una araña más. Espera a que esté en la parte baja para atacarla.



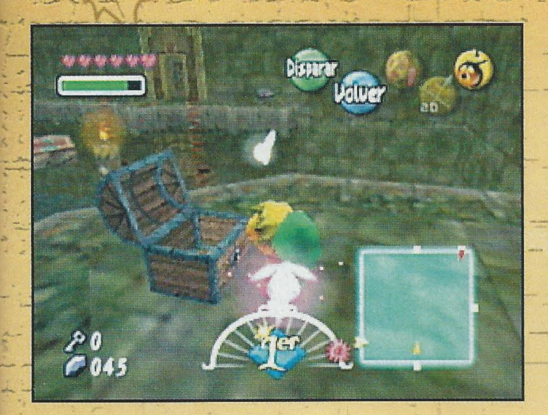
Sitúate en el mismo lugar donde encontramos la primera Skulltula Dorada, y entra por la puerta de la izquierda. Verás que hay varias cajas; ponte la Máscara Goron y rómpelas.



Revienta la roca con una bomba. Planta una judía y échala agua. Sube en la plataforma y mata con una flecha a la araña que hay en la pared.



BOSQUE CATARATA



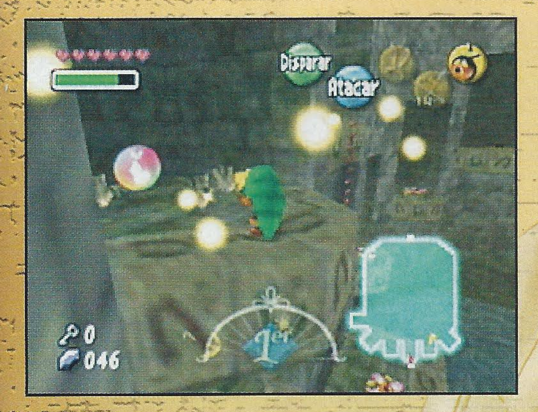
Sube las escaleras. Encima del bloque sorprendes a otra araña. Dispárala una flecha y salta a por su Skulltola Dorada.



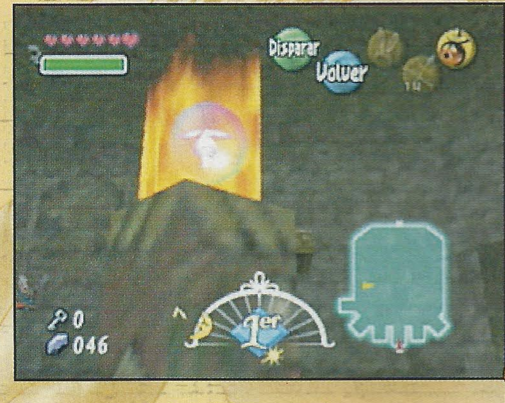
Sube de nuevo las escaleras. Detrás de la segunda antorcha hay otro arácnido.



Abre la puerta. Apareces en la parte superior de la sala principal, y en una de las columnas de la izquierda detectas la existencia de otra araña.

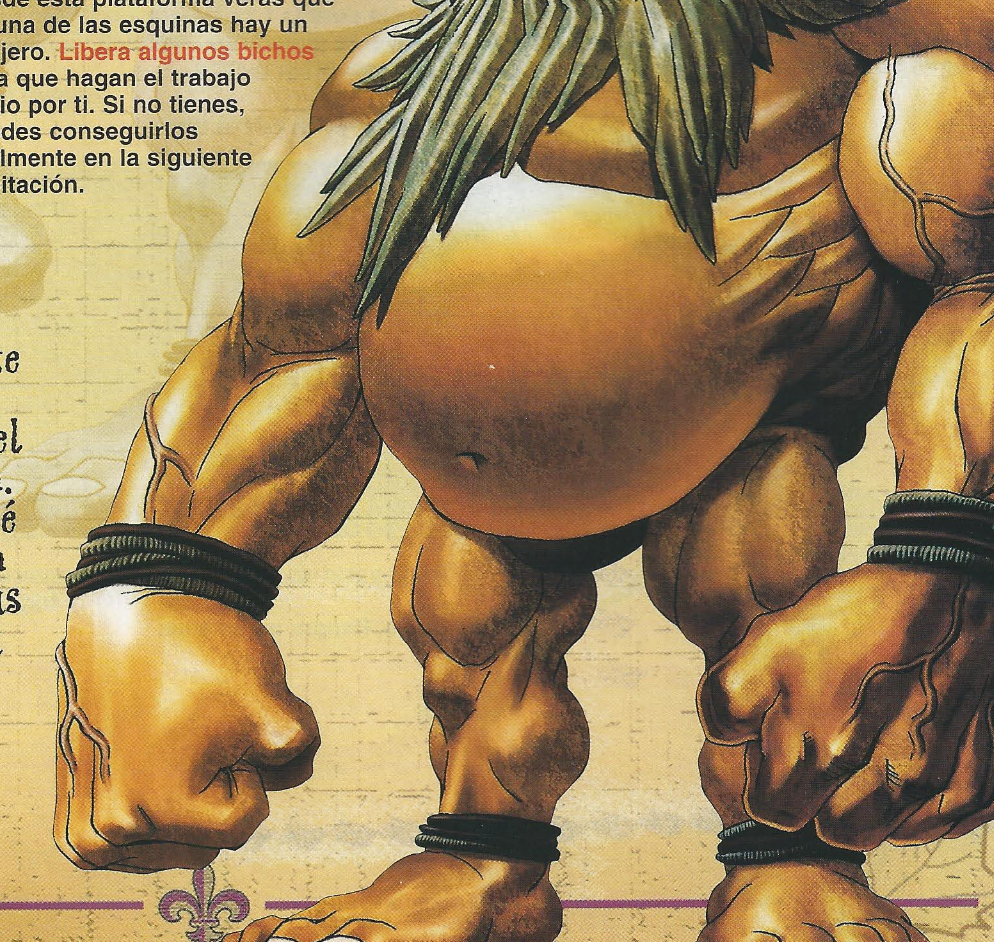


Ponte la Máscara Deku y, usando la Flor Deku, avanza hasta la plataforma que hay en el medio con otra Flor Deku. Mata a la araña con las flechas o de un burbujazo y usa la flor para alcanzar la Skulltula Dorada. Aprovecha el vuelo para llegar al otro lado.



Desde esta plataforma verás que en una de las esquinas hay un agujero. Libera algunos bichos para que hagan el trabajo sucio por ti. Si no tienes, puedes conseguirlos facilmente en la siguiente habitación.

Aquí te contamos cómo moverte por la espantosa casa de las Arañas del Pantano sacando el máximo partido a cada acción. Qué hacer, dónde dirigirse, qué objetos encontrar, todo está en estas páginas, así que no pierdas más tiempo y ponte manos a la obra. Si, dale caña.





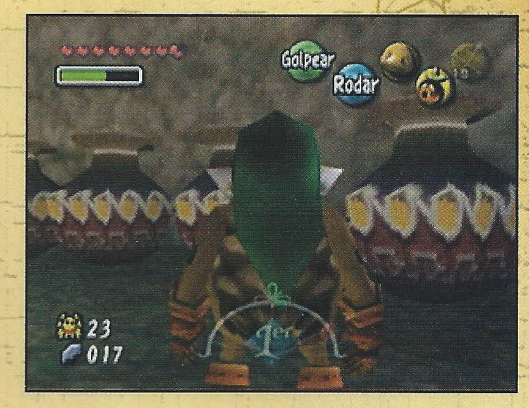
BOSQUE CATARATA



Desde aquí, **dispara a las colmenas que hay en el techo** para que caigan dos arañas.



Baja y rompe los jarrones pequeños para dejar suelta a otra araña. Mátala para liberar a su querida Skullltula Dorada.



Ponte la Máscara Goron, **sitúate tras los jarrones gigantes** –entra por el hueco que hay entre los dos jarrones de la derecha–, **y rueda** para que salgan dos arañas más.



Descubres a un Deku dormido. **Toca la Sonata del Despertar** para que te muestre el camino oculto que hay tras la pared.



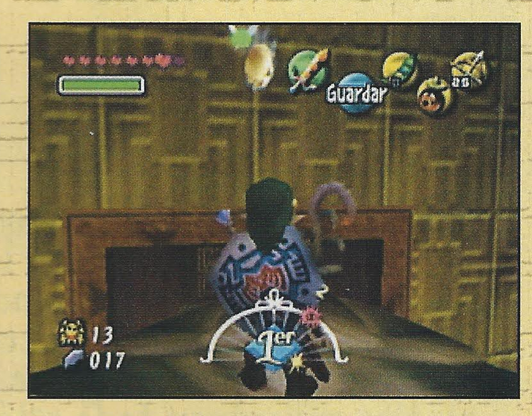
Usa la dorada Flor Deku para llegar a la siguiente plataforma. Además de piedras que esconden bichos, **descubrirás una Skulltola Dorada en la pared**. Espera a que baje la araña y será tuya.



En la siguiente habitación, **golpea el interruptor** y aparecerá una escalera. Dispara a la araña y sube las escaleras para recoger el premio.



En la parte de abajo, de cara a la puerta, **oculta trás el pilar de la izquierda** hay otra araña. Espera a que baje.



Sube las escaleras, y **planta unas Judías Mágicas**. Riégalas con agua, sube a la plataforma y mata a la araña que hay encima de la entrada de la pared.





BOSQUE CATARATA



En el techo de esta habitación, dentro de una colmena, habita otra araña.



Sigue el camino de la pared. Entre los arbustos que rodean el árbol se esconde otro de esos seres de peludas patas.



Rompe las colmenas y para tu satisfacción verás caer otra más.



Con la Máscara Goron puesta, sitúate detrás del árbol y golpéalo rodando. Caerán las arañas restantes.



Vuelve donde estaba la araña deformada del principio, la que habías liberado, y habla con el personaje para que te regale la máscara que le había condenado.



Con esta máscara podrás recibir consejos de las Piedras Cotillas y también obtendrás la facultad de ver los pensamientos de los animales.



Con la máscara que consigues al final de la casa de las arñas podrás recibir consejos de las Piedras Cotillas y ver los pensamientos de los animales.

PICO NEVADO

Objetos:
Lente de la Verdad, Espada de Esmeril, Espada Afilada, Polvo de Oro, Botella, Barril de Pólvora

Máscaras:
Máscara Goron, Careta de Don Gero

Melodías:
Inicio de la Nana, Nana Goron

Tomando la salida norte de Ciudad Reloj, nuestro siguiente destino era pasar frío junto a los Goron. La verdad es que la idea nos ponía la piel de gallina, pero Taya insistía en que había que ir a las montañas y allí nos dirigimos, no sin antes coger algunas Rupias, bombas, unas flechas, y comprarle una Poción Roja a la bruja del Sur del Bosque Catarata. Por lo que pudiera pasar... El destino nos reservaba una cálida acogida.

Cementerio Goron

Gruta x20

Hacia Pico Nevado

Hacia el circuito Goron

Espanta-pájaros

Hacia el Pueblo Goron

x20

Gruta x20

Montaña Smithy

Espantapájaros



En busca de la máscara Goron y el Pico Nevado

Al igual que los Deku, los Goron prefieren hablar con los de su categoría a hacerlo con razas inferiores. De todas formas llegar a las mazmorras nos resultaría imposible si no somos uno de ellos. ¿Ventajas? Algunas, además de ser más feos, pasaremos menos frío, podremos caminar sobre la nieve sin deslizarnos y romper bolas de nieve con los puños.



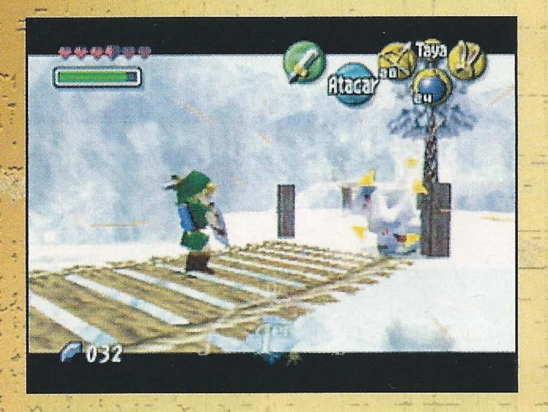
Antes de acercarnos al territorio de los Goron, encontraremos unos bloques de hielo bloqueando el camino. Centrando con Taya, dispara dos flechas a la estalactita para hacerlos añico.



Sigue el camino hasta llegar a las bolas gigantes de nieve que no te permiten continuar. Deja que una bomba haga el trabajo sucio por ti y prosigue tu marcha hacia el Pueblo de la Montaña.

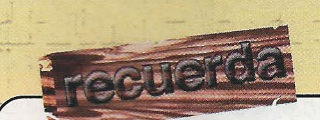


Golpea la estatua del búho para guardar esta posición y habla si quieres con el Goron hambriento.

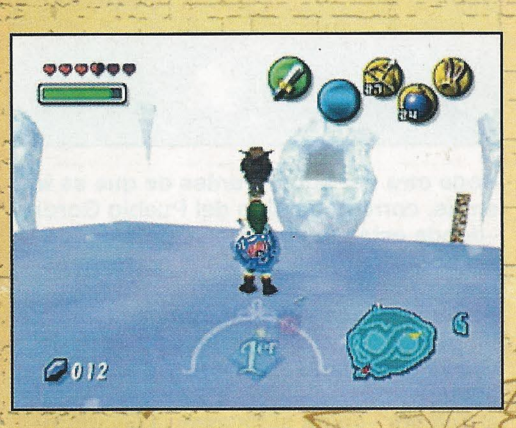


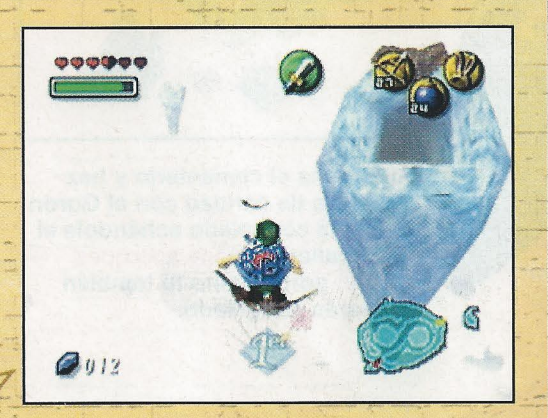


Dirígete al siguiente área Sureste que está plagada de puentes de madera. Teniendo cuidado con los lobos blancos, busca al elfo que está en un globo rojo en el cielo por si quieres comprarle el mapa de la zona y el del Rancho Romani por 40 Rupias.



La Lupa de la Verdad no debe usarse sin pausa porque de esa manera agotarás rápidamente tu poder mágico. Lo mejor será dejarse guiarse un poco por los sentidos también...





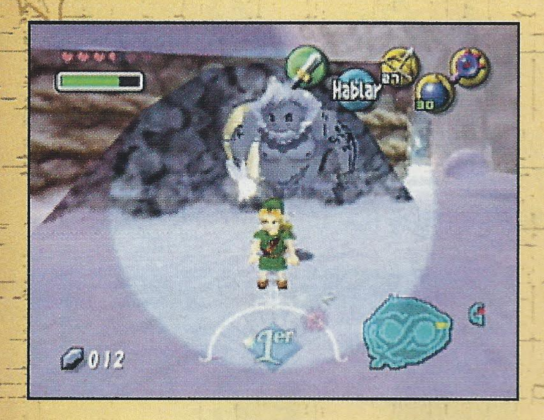
Sigue viaje hasta el Pueblo Goron y busca al búho. Verás que se dirige hacia una plataforma mientras va dejando caer las plumas. Para desplazarte por las plataformas invisibles, guíate por aquellas que se mantengan flotando en el aire.



Entra en la cueva y abre el cofre que esconde la Lupa de la Verdad. Con ella podrás ver los objetos invisibles. Sal y utilízala, ahora sí, para ver las plataformas.



PICO NEVADO







Después de atravesar las plataformas invisibles, notarás una sombra sobre el suelo. Usa la lupa para ver al Goron fantasma, ofrécele la espalda y habla con él.

Tendrás que seguirle hacia el Pueblo de la Montaña. Guíate por su sombra y cuando veas que se detiene, usa la lupa para continuar su seguimiento.

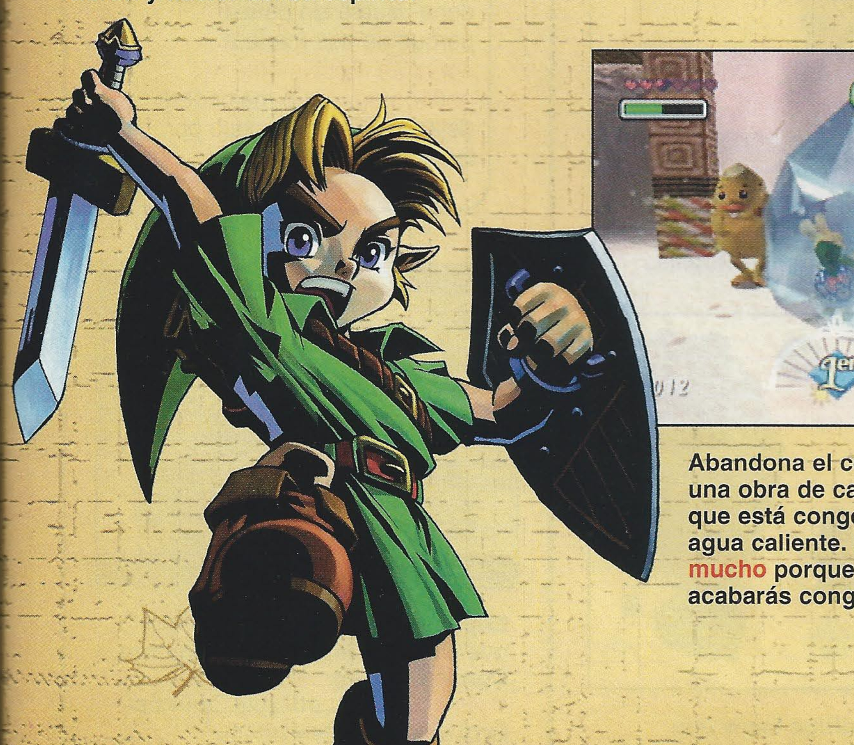
Atraviesa los bloques de hielo que hay en el agua y usa la lupa para descubrir las escaleras que debes subir para llegar al Cementerio Goron.





Habla con el Goron y toca la Canción de Curación para conseguir la Máscara Goron y liberar así su espíritu.

Ponte la máscara, sitúate detrás de la lápida y empújala hacia atrás para que se eleve el Manantial de Agua Caliente. Quítate la máscara y coge agua caliente con la botella.



Abandona el cementerio y haz una obra de caridad con el Goron que está congelado echándole el agua caliente. No te acerques mucho porque sino tú también acabarás congelado.



Coge otra vez agua, y antes de que se te enfríe, corre al Camino del Pueblo Goron –donde están los puentes–. Baja donde las bolas de nieve y justo al norte verás que Taya señala una determinada bola. Ponte la Máscara Goron, rompe la bola de un puñetazo y descubrirás a un anciano Goron congelado al que debes echar agua. Habla con él dos veces y muéstrale el Tambor –como si tocases la Ocarina– para que te enseñe el Inicio de la Nana.

PICO NEVADO



Regresa al Pueblo Goron y localiza en la parte inferior la entrada al Santuario Goron. Para abrir la puerta **tienes que situarte enfrente**; manteniendo pulsado (A) y luego pulsar (B) machacas el suelo.



Dentro del santuario, en la parte superior, encontrarás a un niño Goron llorando. **Toca el Inicio de la Nana con tu tambor** para que el crío te enseñe el resto de la melodía. Esta viene a llamarse Nana Goron y sirve para dormir a los Goron.



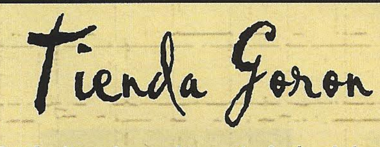
Ahora dirígete hacia el Camino del Pico Nevado. Pulsa delante + (A) para rodar con velocidad, y poder así **saltar y romper las bolas de nieve** que te impiden llegar al Pico Nevado.



Antes que nada, golpea con tu espada la estatua del búho. Ponte la Máscara Goron y usa la Lente de la Verdad para ver qué diantres bloquea el camino. **Toca la Nana Goron** para quitar de en medio al Goron Gigante.



Rueda lo más rápido que puedas, y con mucha precisión con el analógico, sube por la rampa espiral para llegar al templo. **Si no coges suficiente velocidad serás un blanco fácil** para las bolas de nieve y los nocturnos Boes Blancos.
Nota: también puedes subir la espiral bajo la forma de Link.

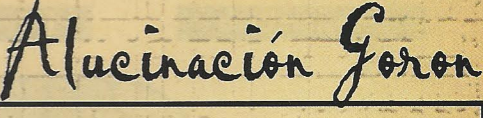


Tienda Goron

Está situada en la parte baja del santuario del Pueblo Goron.

10 Bombas: 40 Rupias
10 Flechas: 40 "
Poción Roja: 80 "





Alucinación Goron

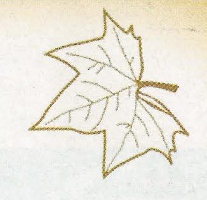












Templo del Pico Nevado

Objetos:
Flecha de Fuego

Máscaras:
Restos de Goht

Aquí las cosas se nos complican un poco más: seguirá habiendo multitud de plataformas, pero para alcanzarlas ahora tendremos que ser un Goron y aprovechar al máximo nuestra capacidad para rodar a altas velocidades, con la consiguiente disminución de manejabilidad que ello supone. De todas formas, antes de entrar, es recomendable hacerles una visita a las hadas que hay en la parte inferior derecha, y ahora, más que nunca, no olvides llevar una Poción Roja.

Primer Piso

Interruptor Goron

Llave

Llave

Segundo Piso

Llave

Llave

Pergamino

Espantapájaros

Interruptor Goron

Tercer Piso

Interruptor Goron

Sótano

Cuarto Piso

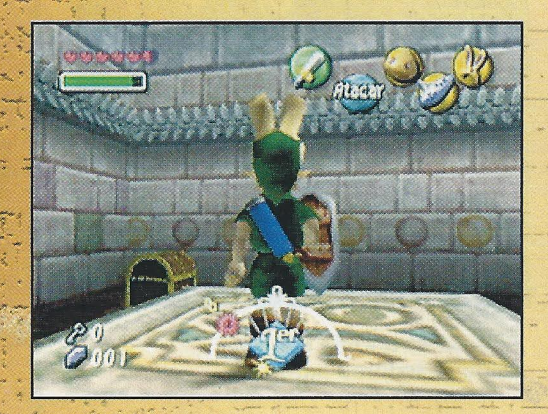
Llave



Nada más entrar te encuentras un bloque detrás de unos hielos. Convertido en Goron, rómpelos con el puño y empuja el bloque hacia delante para pasar.



Acaba si quieres con el lobo y entra por la puerta de la derecha. Verás un puente cortado y unas estatuas que escupen fuego. Cuando éstas cesen, rueda a toda velocidad para atravesar el puente. Si te caes, además de atravesar la lava sin problemas, encontrarás unas escaleras para volver al punto de partida.



Salta a la plataforma que tienes enfrente y abre el cofre para hacerte con el Mapa de Mazmorra. Ahora vuelve por donde entraste y transpasa la puerta azul.



Una vez en la sala, entra por la puerta dorada –la que está a tu derecha–. A la izquierda tienes dos bloques, deberás empujarlos hacia fuera para dejar al decubierto un cofre con la Llave Pequeña.

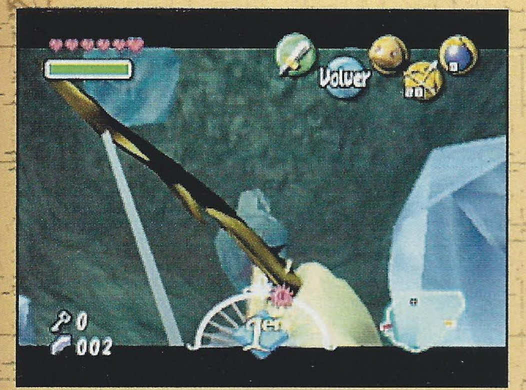


Vuelve a la primera habitación, donde está el lobo, y abre la puerta con cerradura para conseguir la Brújula. Para llegar aquí, en la habitación del puente roto, déjate caer y sigue por las escaleras.

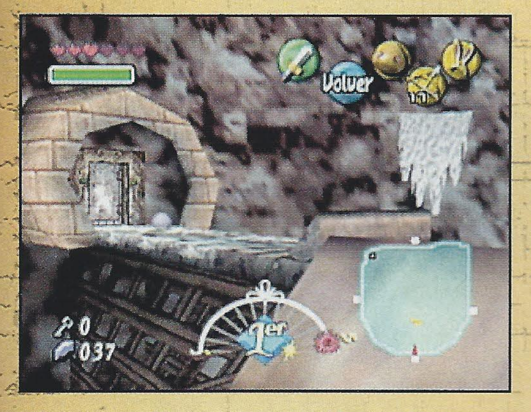


Descubres una pared un tanto cascada entre dos columnas. Pon una bomba para abrirte camino. Recueda alejarte lo suficiente para que no te alcance la onda expansiva de la explosión.





Sube las escaleras. Unos bloques de hielo taponan las plataformas y encima de ellos hay estalactitas. Coge el arco y rompe las estalactitas de dos disparos. Una vez despejado el camino, dirígete a la plataforma que tiene la gran bola de nieve y reviéntala con una bomba, o bien de un golpe de Goron, para conseguir otra Llave Pequeña.



Tienes que llegar a la plataforma de la izquierda donde te aguarda Wizrobe por primera vez. Rueda hacia el lado contrario, y desde ahí no pares de rodar por la nieve, con precaución, hacia la derecha. Una vez estés situado sobre la plataforma prepárate para luchar.

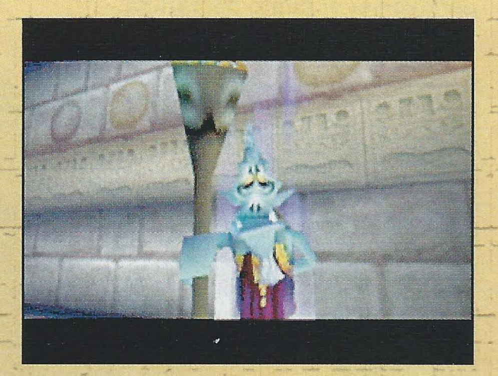


Ser un Goron te otorgará nuevas características para tu aventura, pero también muchos pesares como la velocidad o los saltos. Para saltar, mejor conviértete Link o en su defecto un Deku, pero nunca en un Goron.



Abre la puerta y prepárate para un puzzle: tienes que abrir la puerta utilizando los interruptores, bien machacándolos siendo Link Goron, o bien corriendo siendo Link. Por este órden: machaca el primer interruptor, se elevará el interruptor que te permite atravesar la sala, saltar hacia el otro lado y machacar el que está cerca de la puerta. Ahora se elevará el que está en la nieve. Sin perder un segundo machaca el interruptor grande que te permite cruzar al lado contrario para que se abra la puerta. Como Link, súbete en el interruptor de la nieve y abre la puerta.

Mini-enemigo Wizrobe



La única habilidad de este enemigo es tele-transportarse entre las cuatro esquinas de las sala y dispararte bolas heladas. Ponte la Careta de Conejo y prepárate para la victoria.



Sitúate en uno de los tele-transportadores para obtener una vista completa de la sala y que Wizrobe no pueda atacarte. Coge el arco y dispárale cuando veas que acaba de salir.



Aparecerán tres clones suyos que podrás distinguir perfectamente porque no son sólidos, sino transparentes. Corre de un lado a otro para evitar las bolas de hielo que te lanza, o el hielo que haya sobre el suelo, y golpéale con tu espada.



Si todo ha ido bien, conseguirás las Flechas de Fuego. Con ellas podrás derretir al instante las estatuas y bloques de hielo.



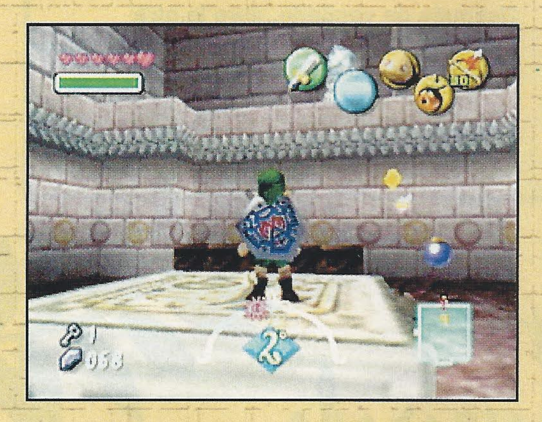
Baja a la plataforma principal –puedes tirarte desde el puente roto– y con tus nuevas flechas, derrite el hielo de todas las puertas y entra por la puerta verde –segunda a la izquierda–.



Sitúate en una plataforma intermedia desde la que puedas divisar las tres antorchas que debes encender rápidamente con las Flechas de Fuego. Se abrirá la puerta que conduce al interruptor que debes machacar para que pueda elevarse la plataforma circular principal.



Sal y déjate caer para llegar antes al primer puente roto que encontramos en el templo. Acaba con las estatuas y el bloque de hielo para que aparezca un cofre con una Llave Pequeña.



Sin salir de aquí, vuelve a la sala donde conseguiste el mapa. Sitúate en la plataforma y dispara una flecha de fuego a la estatua y otra al ojo para que la plataforma se eleve hasta la segunda planta.



Entra a la sala principal, notarás que la plataforma circular está muy elevada. Sube arriba del todo, con ayuda de las escaleras y rodando por las esquinas, hasta llegar a unas sala donde está Eenos –fantasmas de la nieve–.





Derrite el bloque de nieve y sube para enfrentarte con dos Dinofol y su terrible aliento. Si te ves mal de vida, después de matar al primero, coge el hada para recuperarte. Abre la puerta para luchar otra vez contra Wizrobe



Para llegar a Goht tendrás que descender el nivel de la plataforma principal y bajar tú también a la planta inferior. A estas alturas ya te habrás dado cuenta que hay bloques de color azul. Pues bien, bajo la forma de Link Goron tendrás que hacerlos trizas y desplazarte por esquinas y escaleras para situarte encima de la plataforma. Entonces llegará por fin la confrontación con el jefe. No tiene pérdida.



Mini-enemigo Wizrobe (parte II)



Otra vez tendremos que seguir la misma estrategia que antes, pero esta vez se tele-transportará a seis lugares en vez de a cuatro. Usa de nuevo las flechas desde un tele-transportador y cuando clone, corre a por él.



No olvides que hay una plataforma con jarrones que esconden material interesante para los momentos en los que te veas en las últimas.



Después de vencerle, abre la otra puerta y coge la Gran Llave de enemigo de final de nivel.

El guardián Goht Monstruo mecánico enmascarado

La primera vez que ves a Goht, está preso en un bloque de hielo. Una vez que le liberes, empezará a correr como un loco embistiendo todo lo que encuentre en su camino. Así que sigue nuestras pistas para saber qué hacer con él.



Rompe el bloque de hielo que le protege con una Flecha de Fuego para que haga acto de aparición.



El procedimiento es bastante sencillo si eres Link Goron y absolutamente imposible si eres cualquier otro. Sencillamente rueda a toda velocidad, con pinchos incluidos, hacia las patas de esa especie de toro mecanizado para golpearlo mientras lo das vueltas al escenario.



Mientras estás rodando, rompe los jarrones verdes para conseguir magia a la vez que tratas de esquivar las rocas, bombas, piedras y rayos láser que se interponen en tu camino. Hecho esto, conseguirás los Restos de Goht, un Contenedor de Corazón... y todo volverá a la normalidad.



PICO NEVADO

Los dioses protectores

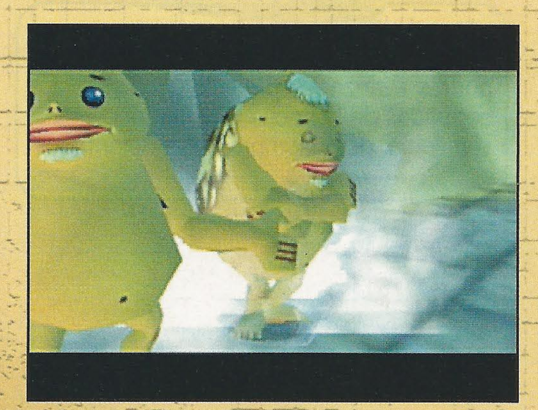
Cuando te hagas con la máscara, y liberes el espíritu que habita en su interior, asistirás a una secuencia cinemática que aclarará las cosas.



Después de liberar el espíritu prisionero en la máscara...



...aparecieron los mismos extraños seres que anteriormente nos habían enseñado la Oda al Orden.



Nos dijeron que eran los dioses protectores de Términa, y en un abrir y cerrar de ojos, todo volvió a la normalidad al igual que había sucedido antes...

EL BARRIL DE PÓLVORA



En el Pueblo Goron, rodeando la zona, verás la entrada de la Tienda Goron de Barriles de Pólvora protegida por un bloque de hielo –el cual desaparecerá tras vencer a Goht–. Derrítelo con una Flecha de Fuego.



Dentro, convertido en Goron, habla con el encargado. Éste te propondrá una prueba consistente en llevar el barril al Circuito de Carreras Goron para reventar la roca que bloquea la entrada.



Coge el barril y mientras avanzas hacia adelante, lánzalo a la siguiente plataforma para poder salir. Deberás rodar para subir a la plataforma.



Encamínate hacia los puentes y, justo antes de llegar al Pueblo de la Montaña, gira a la derecha y lanza el barril para llegar a la gran roca que bloquea el circuito. Déjala en el suelo y aléjate para que reviente.

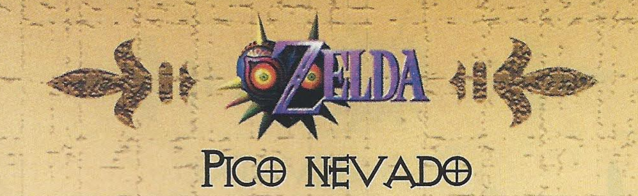


Una vez cumplida la misión, regresa a la tienda y habla con el encargado para que te "permita" llevar barriles y te regale uno.



Desde ahora también podrás comprar barriles en la Tienda de Bombas de Ciudad Reloj, pero sólo si eres un Goron-goro. Aquí te costarán 50 rupias y no las 100 que cobra el Goron gigante en Pueblo Goron.







Siempre que sea necesario volver a la normalidad, es imprescindible acabar con el guardián de la zona. Lo único que tienes que hacer es volver a entrar en el templo y adentrarte en el aro de luz que desprende una plataforma. Así de simple.



CIRCUITO DE CARRERAS GORON

Objetos: Botella, Polvo de Oro

¡Atención!: Sólo podrás jugar a las carreras después de vencer a Goht y conseguir el Barril de Pólvora.

1.- Después de romper la roca, entra y habla con el chico-goron para que comience la carrera.

2.- Tienes que rodar al máximo de velocidad para llegar el primero a meta. No olvides romper los jarrones verdes para conseguir la magia necesaria y así no quedarte en el camino. ¿Consejos? Bueno, usa las rampas, practica mucho, y coge velocidad subiendo por los relieves de la roca.

3.- Si quedas el primero conseguirás esta fantástica botella con Polvo de Oro en su interior, que luego nos servirá para obtener una mejor espada.



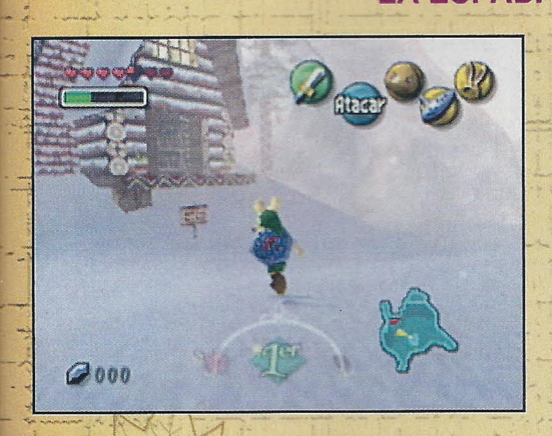




Reforjando la espada

A lo largo del juego aparecen cuatro tipos de espadas diferentes: la Espada Kokiri –con la que empiezas–, la Espada Afilada, la Espada de Esmeril y la Gran Espada del Hada. Razón por la que hay que conseguir todas las hadas del juego.

LA ESPADA AFILADA



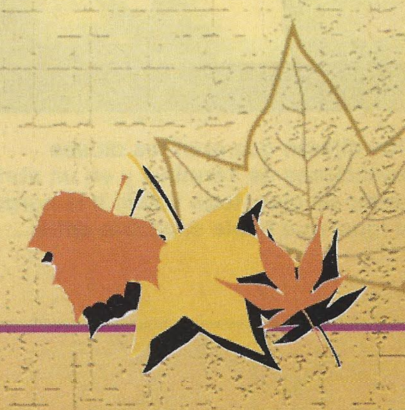
Necesitas llevar encima 100 Rupias, en buena lógica tienes que haber conseguido la Bolsa de Adulto en Ciudad Reloj, y tener las Flechas de Fuego que consigues en el Templo del Pico Nevado.



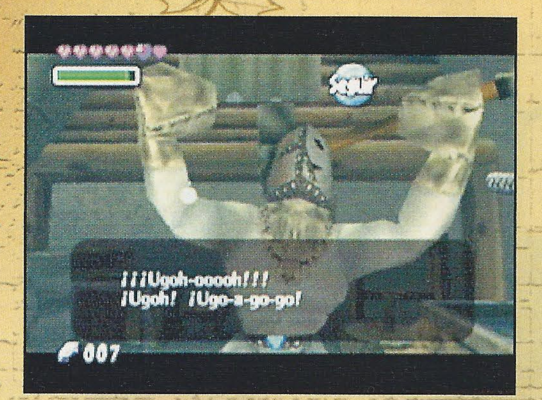
Entra en la Herrería de la Montaña como muy tarde el segundo día y derrite con las Flechas de Fuego el bloque de hielo que esconde la fragua.



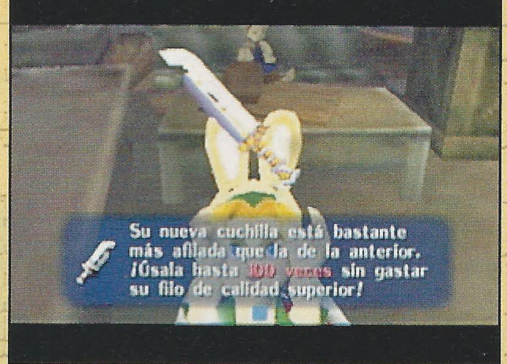
Si tocas la Canción del Doble Tiempo, podrás avanzar en tan sólo unos segundos de la noche a la mañana y viceversa, pero siempre hacia delante.







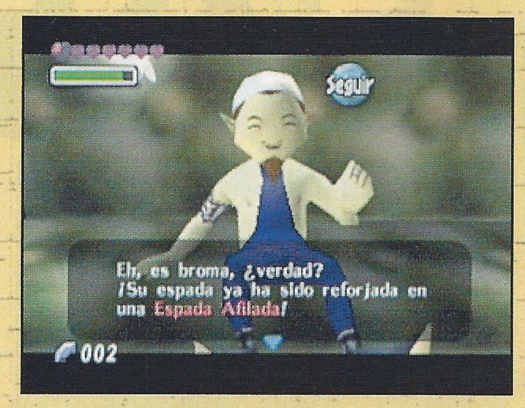
Habla con el dependiente y págale. Vuelve al día siguiente temprano y la espada será definitivamente tuya.



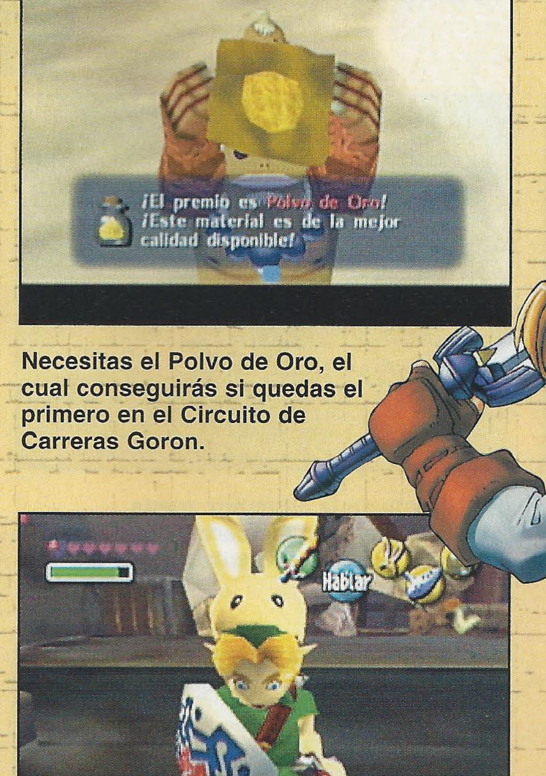
Pero ¡ojo!, porque esta espada, si retrocedes en el tiempo la pierdes y además sólo se te permite utilizarla 100 veces. Eso sí, es más potente... y cara.

¿Cómo conseguir la espada de Esmeril?, ¿qué podrás llevar a cabo con ella? Muy fácil. Está todo explicado en estas páginas. Si eres listo, hablarás con el dependiente y si consigues el polvo de oro, con la espada afilada, ocurrirá que...

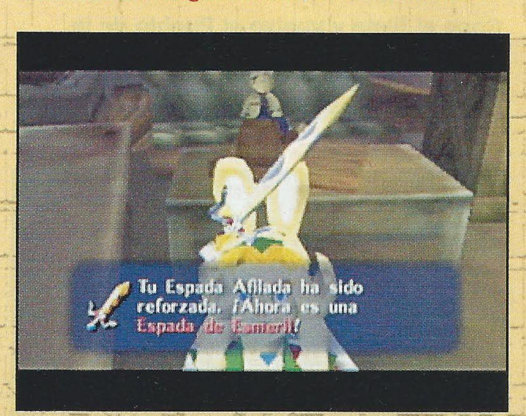
LA ESPADA DE ESMERIL



Para que todo se desarrolle con normalidad tienes que asegurarte de que, teniendo en tu poder la Espada Afilada, has conseguido acabar con Goht antes del final del segundo día, como máximo.



Necesitas el Polvo de Oro, el cual conseguirás si quedas el primero en el Circuito de Carreras Goron.



Habla con el encargado y entrégale el Polvo de Oro. Vuelve al día siguiente para recoger la espada. Ahora ya no desaparecerá cuando regresemos al primer día y además nos durará permanentemente.

Parece mentira que a Link se le quede ese careto después de haber conseguido la Espada de Esmeril. Quizás le hayan dolido las 100 rupias o, a lo mejor, va siendo hora de que nuestro héroe se tome un descanso. Por lo menos habrá que dejarle que recupere algo más de energía que el cuarto de corazón que le queda...



Careta de Don Gero



En invierno, entra en el Santuario Goron. Necesitas Flechas de Fuego y un Palo Deku. Si no tienes uno, puedes encontrarlo dentro de los jarrones, o durante el camino. Justo después de ver al elfo en el globo, en la zona de los puentes, verás una columna de hielo que esconde un agujero. En su interior, además de agua caliente, hay Babas Deku con palos.





Dentro del santuario, dispara una Flecha de Fuego a cualquier antorcha. Ponte la Careta de Conejo y enciende un Palo Deku. Prende rápidamente las demás antorchas –si lo haces de arriba a abajo, corre pegado a la derecha, y si lo haces desde abajo, hazlo por el lado izquierdo– para que empiece a girar la lámpara.

Situándote en la alfombra, rueda rápidamente desde la parte superior hacia la rampa amarilla e intenta romper las ollas para que caiga el filete de roca.

Coge el filete y vuelve al Pueblo de la Montaña para lanzárselo al goron hambriento que hay en una plataforma al Noroeste. Te regalará una máscara.



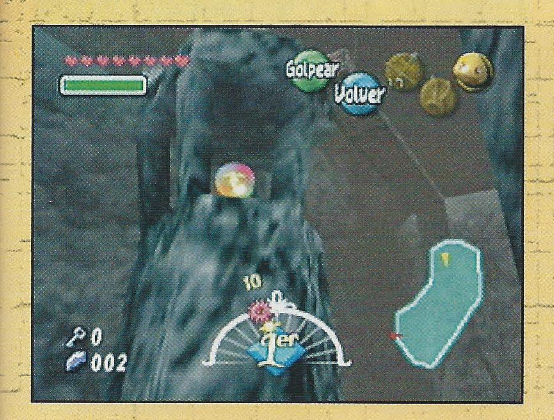

Con esta máscara podrás convertirte en el director de un coro de ranas. Si te preguntas qué utilidad puede tener, revisa nuestra sección de corazones.

¿Alguno pensaba que Link no podía sujetar objetos tan pesados como este fabuloso filete-roca de los goron?



Las hadas del templo de Pico Nevado

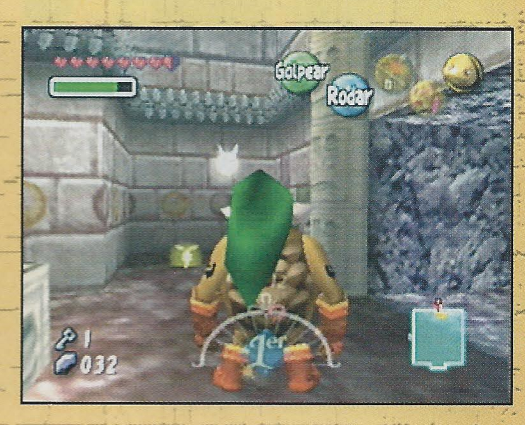
Nuevo templo, nuevas hadas. Recuerda que aunque nosotros hayamos seguido un orden concreto, no será necesario que lo respetes. Dado que el orden de los factores no altera el producto, tendrás igualmente tu premio.



En la primera sala, la del puente roto, baja las escaleras, atraviesa la lava, da la vuelta y **dispárale una flecha** a la burbuja que contiene el hada. **Ponte la máscara** que te dio la Gran Hada para conseguirla.



Sin moverte de aquí, vuelve a darte la vuelta y mira arriba hacia arriba, justo debajo de la plataforma. Realiza la misma operación que antes.



Cruza el puente, salta a la plataforma que lleva a la segunda planta –donde se encuentra el mapa– y **coge el hada** que hay a la derecha de la entrada de la sala.



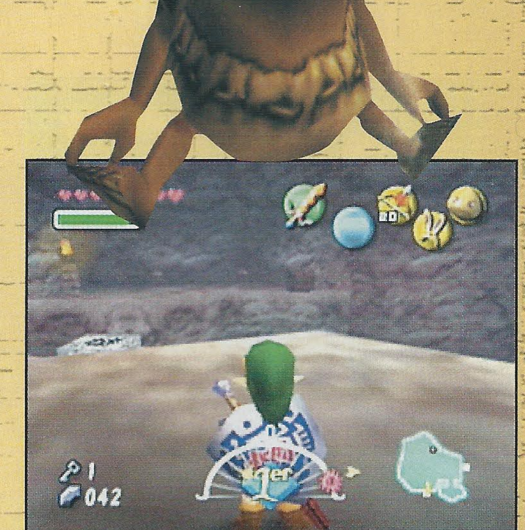
Desde la plataforma, dispara una Flecha de Fuego a la estatua y otra al ojo para que ésta se eleve. Vete al lado izquierdo y **usa la Lupa de la Verdad** para ver cuales son las plataformas que llevan al cofre.



Baja a la planta baja desde la sala principal. Ponte la Máscara Goron y **activa el interruptor que hay en uno de los charcos de lava**. Aparecerá el cofre.





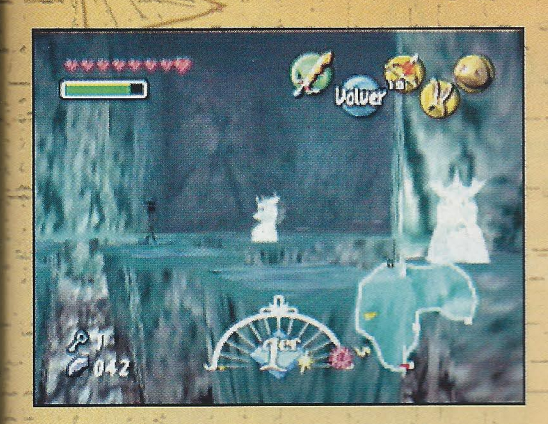


Vuelve a la sala donde moviste los dos bloques para localizar la segunda llave. Empújalos hacia el final de la habitación y **se activará el interruptor** que hace aparecer el cofre. Regresa al lugar donde conseguiste la Brújula. Derrite el bloque de nieve que **oculta el bloque que has de empujar** hacia la plataforma de la puerta. Entra y salta al otro lado protegiéndote de los jarros. Abre el cofre.





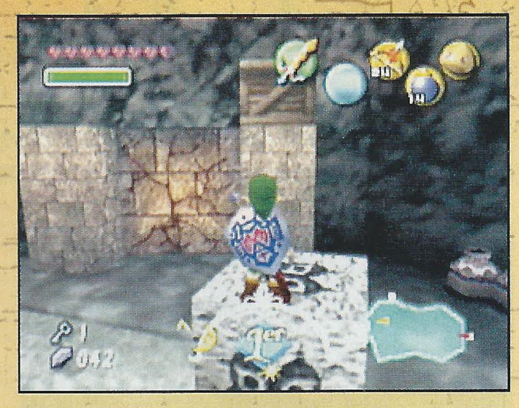
Pico nevado



¿Recuerdas la ubicación de la sala, aquella con la puerta verde y muchas columnas, que hacía que la plataforma circular de la sala principal se elevara? Pues bien, derrite las estatuas y aparecerá un cofre con hada de regalo.



En la sala de la brújula, derrite los bloques de hielo y activa el interruptor. Ahora que ya sabes dónde está el cofre, empuja el bloque con el fin de usarlo de plataforma.



Sin abandonar esta sala, empuja el bloque hacia la columna de la derecha que contiene una caja. Sube para tirarle una bomba y ponte la Máscara de Gran Hada.





Para subir a la segunda planta, rompe la pared de esta sala. Utiliza las plataformas para saltar con la Careta de Conejo hacia la pared nevada. Detrás se esconde una habitación secreta.



Sube a la tercera planta y mira a tu derecha con la Lupa de la Verdad. Ahora salta hacia el hueco que hay en la pared y obtendrás un premio.



Desde la tercera planta, rueda y abre la puerta de la derecha con la llave. Mata a los fantasmas y localiza con la Lupa de la Verdad en la pared el hada.





Mata a los dos Dinalfos de la última planta para conseguir estas dos hadas.

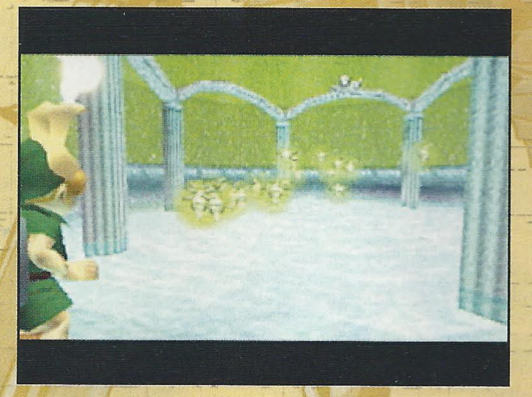


La última la encontrarás en el techo de la sala donde tuvimos que resolver el puzzle, con los interruptores-goron de colores.

La gran hada de la sabiduría

El hada que te ayudó cuando estabas encerrado en tu forma Deku vuelve para recompensarte con Poder Mágico casi ilimitado.



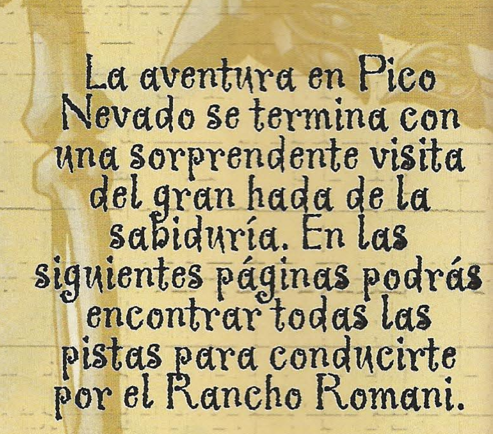


La Fuente del Hada se encuentra yendo hacia el Pico Nevado, pero en vez de subir la espiral para entrar, rodea la zona y descubrirás, en la parte trasera, la entrada.





Una vez se unan las hadas aparecerá la Gran Hada de la Sabiduría. Te recompensará doblando la longitud de tu barra de Poder Mágico para que despilfarres a tu antojo.



La aventura en Pico Nevado se termina con una sorprendente visita del gran hada de la sabiduría. En las siguientes páginas podrás encontrar todas las pistas para conducirte por el Rancho Romani.





RANCHO ROMANI

Objetos:
Botella de Leche
Máscaras:
Careta de Romani
Melodías:
Canción de Epona

Al Suroeste de Ciudad Reloj está situado este curioso Rancho. Allí se encuentra retenido nuestro querido caballo Epona y suceden cosas muy, pero que muy, raras. Y no nos referimos a fantasmas ni espectros por el estilo, sino a alienígenas que se dedican a robar vacas, aunque no se sabe muy bien si es para mutilarlas posteriormente o... He aquí un toque moderno y verídico de calidad. Para que veas.

Rancho Romani

La choza de Cucco

Hacia el Camino Lácteo

x50

Circuito Doggy



Rancho Romani

Defendiendo las vacas contra los alienígenas

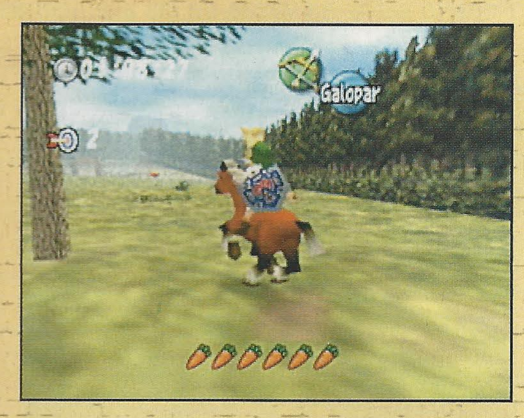
Si conseguimos librar a las vacas de una más que probable abducción, Romani dispondrá de leche suficiente para vender en Ciudad Reloj y, de paso, regalarnos una botellita que nos vendrá al pelo para superar nuestros momentos más bajos de vida.



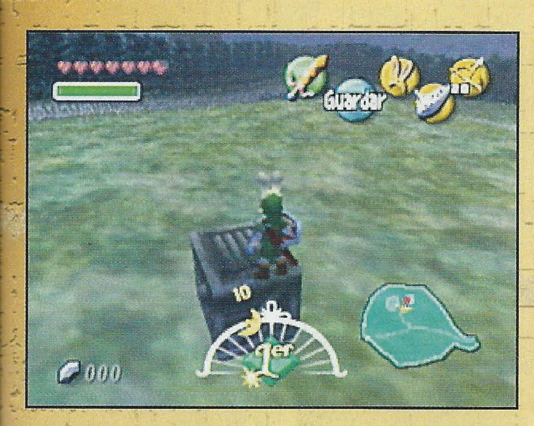
Durante el primer día, compra un Barril Explosivo en la Tienda de Bombas de Ciudad Reloj, por 50 Rupias, y dirígete al Camino Lácteo. Verás una roca que bloquea el paso. Transfórmate en Link Goron, sitúa el barril enfrente y aléjate.



Una vez en el rancho, habla con Romani y acepta el trabajillo de ahuyentar a los extraterrestres antes de que lleguen al granero a eso de las 2:30 de la noche. A las 2:00 verás a Romani salir de la casa y meterse en el granero.

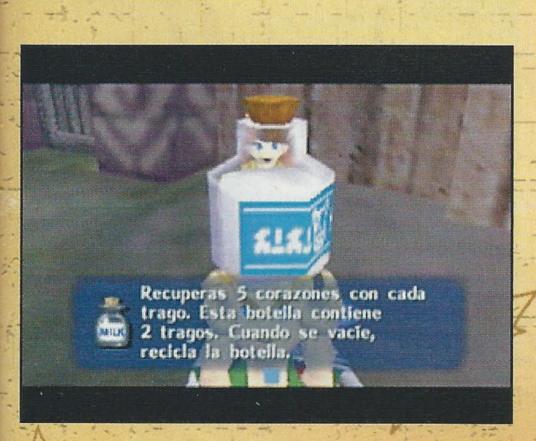


Antes tendrás que practicar disparando a lomos de Epona contra unos globos. No te agobies por el tiempo ni por los 10 globos. Aprenderás la Canción de Epona. Con ella podrás llamar a tu corcel desde cualquier lugar de Términa, salvo en las mazmorras.



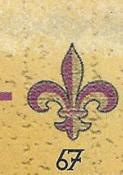
Toca la Canción del Doble Tiempo, para que llegue rápido la noche, y sitúate encima de la caja para alcanzar mejor a los alienígenas. Asegúrate de tener flechas y recuerda que detrás del granero, cuando te cargues a un alien, aparecerán más flechas.

En cuanto llegue la hora les verás acercarse. Dispárales. Ten cuidado con el que aparece a la izquierda, detrás del granero, si no quieres llevarte una desagradable sorpresa. Cuando se te acaben las flechas busca más en los arbustos. Acércate corriendo con tu Careta de Conejo a los aliens y atácalos, luego vuelve a tu sitio encima de la caja..., y así hasta que salgan los primeros rayos del Sol a las 5:30.



Si todo ha ido bien –si no tendrás que volver a empezar desde el primer día–, Romani te regalará una Botella, leche incluida.





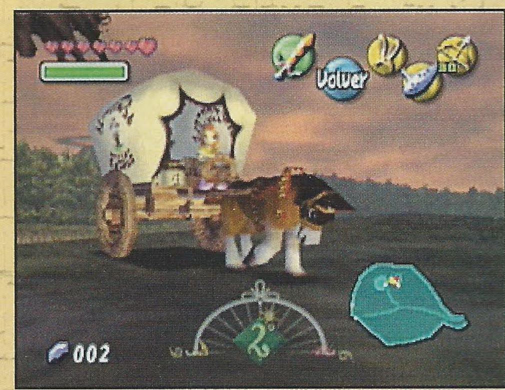


Careta Romani

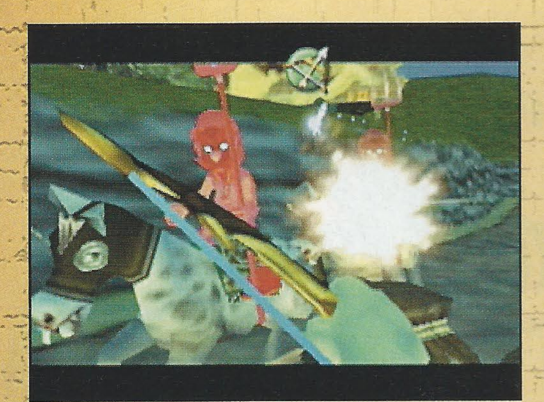
Primero salva las vacas de los alienígenas y segundo sigue las instrucciones:



En la mañana del segundo día entra en el granero y habla con Romani. Te dirá que a las seis en punto –es la primera hora de la noche– va a llevar un cargamento de leche a Ciudad Reloj.



Toca la Canción del Doble Tiempo para que llegue la hora y habla con Cremia. Céntrala con Taya si no quieres llevarte el disgusto de ver como se va al llegar las siete y tener así que volver a empezar todo de nuevo



Una vez subido en el carro, aparecerán dos bandidos montados a caballo con la intención de apoderarse del cargamento. Dispárales flechas para hacerles retroceder, y bajo ninguna circunstancia dejes que se acerquen al carro.



Cuando llegues a la entrada Este de Ciudad Reloj, Cremia te regalará la Careta de Romani que te permitirá entrar en el bar Latte.





No olvides comprar el mapa de la Gran Bahía a Tingle el elfo por 40 Rupias, o por sólo 20 el del Rancho Romani. Como siempre, encontrarás a Tingle colgado de un globo a la espera de ser rescatado, esta vez, en el Camino Lácteo.



LATTE



Situado cerca de la entrada Este de Ciudad Reloj, y abierto desde las 10 de la noche, sólo podrás entrar si portas la Careta de Romani. La Leche Normal cuesta 20 Rupias y la de Reserva 200. Con este suculento manjar recuperarás cinco corazones por trago y con el de Reserva, sencillamente, todo la barra de magia.





Circuito Gorman





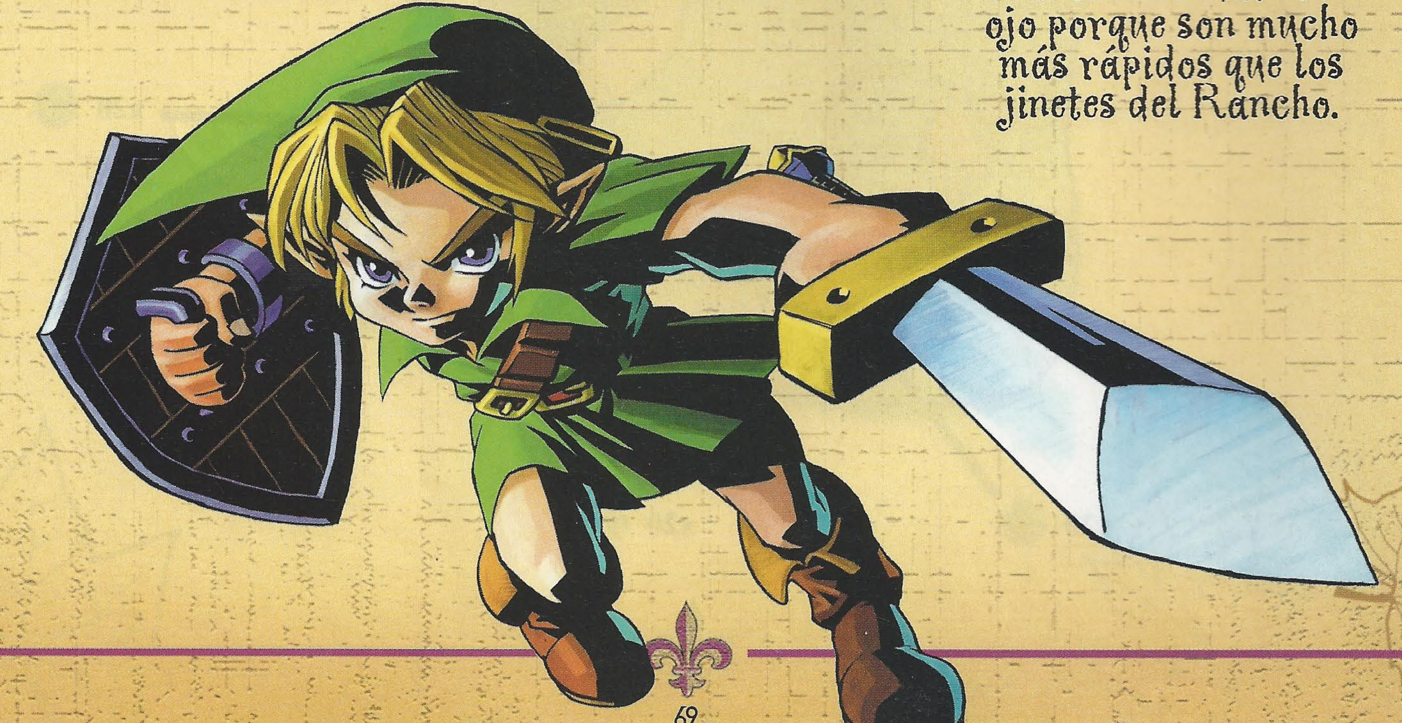
Apostados cerca del Camino Lácteo, estos sospechosos Hermanos Gorman son precisamente los bandidos que persiguen y roban el cargamento de leche del Rancho Romani. Uno de ellos te intentará vender leche robada por más del doble de su valor –50 Rupias–, y además aguada. Así que mejor sé legal y cómprala en Latte.





Para conseguir la Capucha de Garo, llama a Epona y habla con el mismo rufián que vende la leche. Acepta jugar en la carrera por 10 Rupias y gana. Con esta capucha podrás invocar a los Ninja Garo escondidos en Ikana.
Consejo: usa las zanahorias con moderación, salta las vallas para atajar, evita el barro y sitúate siempre en la derecha, menos en el último tramo.

Los malvados hermanos Gorman son los autores del robo de la leche del Rancho. Andate con ojo porque son mucho más rápidos que los jinetes del Rancho.





GRAN BAHÍA

Objetos:
Gancho, 7 Huevos Zora

Máscaras:
Careta de Piedra,
Máscara Zora

Melodías:
Nueva Bossanova

Situada al Oeste de Términa, el mundo de los Zora no nos daba precisamente buenos augurios. Cerca vivían las Piratas Gerundo, y las turbulentas aguas hacían que solo el mero pensamiento de una existencia marina fuera una auténtica utopía. Y, para rematar la faena, además de tener que enterrar a un zora, nos tocará meternos en la piel del legendario guitarrista que se acaba de morir. ¿Qué más se puede pedir?

Hacia la
Fortaleza Pirata

Espantapájaros

Gruta

Gruta

x20

Espantapájaros

x20

x20

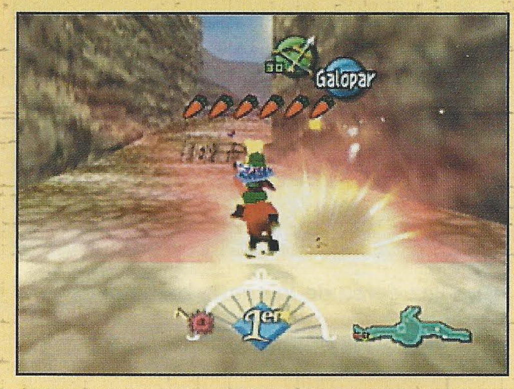
x20

La careta de piedra

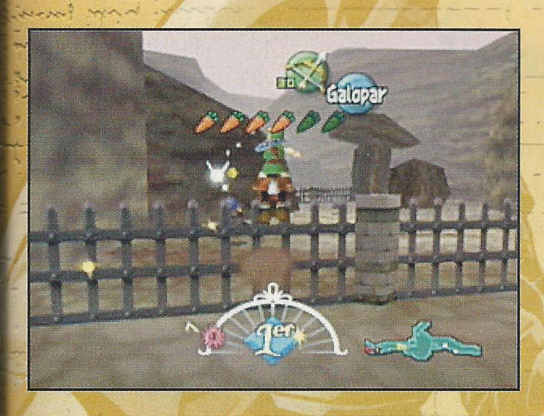
Asegúrate de haberte procurado una Poción Roja antes de continuar sino quieres que tu viaje sea en vano. Podrás conseguirla gratis al Sur del Bosque Catarata si hablas con la hermana de la bruja, o bien tendrás que comprarla en las distintas tiendas de las que ya te hemos hablado anteriormente en la guía.



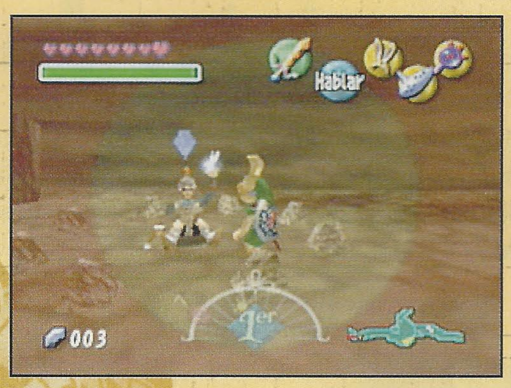
Antes de dirigirnos a la Costa de la Gran Bahía, galopa a lomos de tu corcel hacia los terrenos montañosos de la zona Este de Términa.



No te preocupes por los enemigos que se abalanzan sobre ti, con bomba a cuestas incluida, porque con Epona no podrán hacerte daño.



Cabalga tan rápido como puedas para que tu caballo pueda saltar las vallas, y ve hacia el círculo de piedras que hay cerca de un gran muro. Allí encontrarás un personaje que no te dejará pasar.



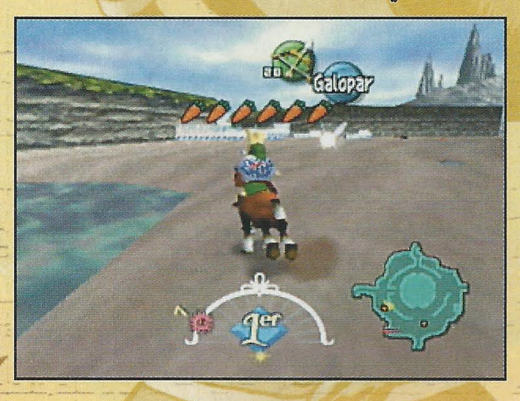
Bájate del caballo y usa la Lupa de la Verdad cuando mires el círculo de piedras. Habla con Shiro -el guarda- y entrégale la Poción Mágica para que te regale la Careta de Piedra que tanto le ha hecho padecer.



Con esta careta serás invisible para los enemigos y te resultará de gran ayuda en la Fortaleza de las Piratas.

En busca de la máscara Zora

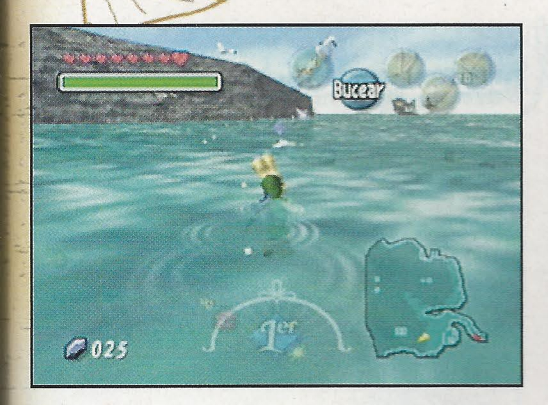
Lo primero es lo primero y, la verdad, conseguir una máscara nunca nos había resultado tan fácil. No te pierdas ni un detalle de la historia que te cuenta el zora guitarrista antes de morir y revisa el cartel para aprender sus movimientos. No olvides que cuando juegues con Link, siempre debes llevar puesta la Careta de Piedra para que los piratas no puedan verte.



Nuestro fiel Epona es la única forma de acceder a la Costa de la Gran Bahía. Llámale y cabalga hacia la entrada protegida por un muro. Epona lo franqueará de un salto.









Una vez cerca de la costa, baja del caballo y nada en dirección al zora que está flotando en el agua. Sitúate detrás de él y empújale hacia la costa. Una vez en tierra firme te dirá que está en las últimas.



Toca la Canción de Curación para que prosiga con su historia hasta el suspiro final y la máscara sea tuya. Así de fácil, así de cruel.

Fortaleza de las piratas (en busca de los 7 huevos)

Es hora de buscar los 7 huevos. Pero para llevarlos necesitaremos tener las botellas vacías y llevar al menos tres sino queremos dar muchas vueltas. Antes de morir, el guitarrista zora, nos contó una historia sobre la vocalista del grupo que había puesto unos huevos extraños y había perdido la voz a causa de ello. Él trató de recuperarlos, pero atacado por las piratas sucumbió en el intento. Ahora, le ha llegado el turno a Link de tomar las riendas del asunto.

Interruptor Goron

x20

x20

x20

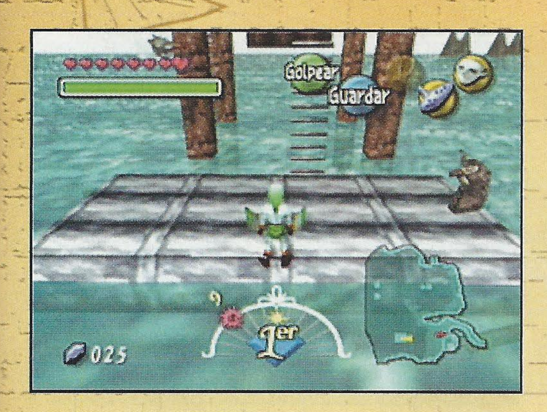
x20

x20

recuerda

Si no tienes la Careta de Piedra para ser invisible, puedes atontar a las guardias disparándoles una flecha.

GRAN BAHÍA



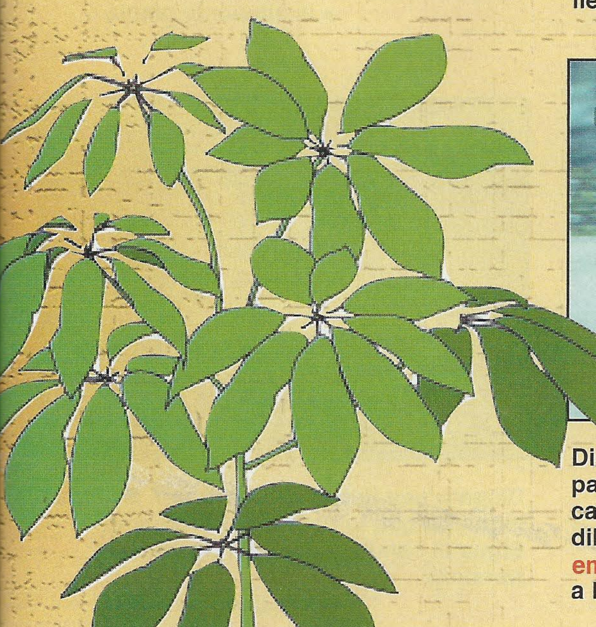
Antes de buscar los huevos, lo mejor será dirigirnos hacia la plataforma que hay en medio del océano para que el búho guarde esta posición.



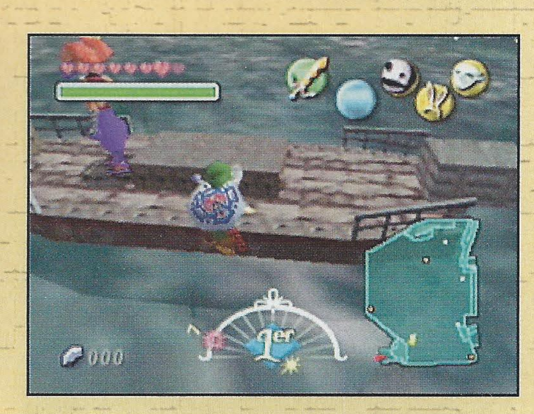
Vuelve a la costa y adéntrate por el camino del Sureste para localizar el Salón Zora. Busca a la vocalista porque a su izquierda se encuentra otra estatua de búho y en el agua, el transporte para llegar al templo.



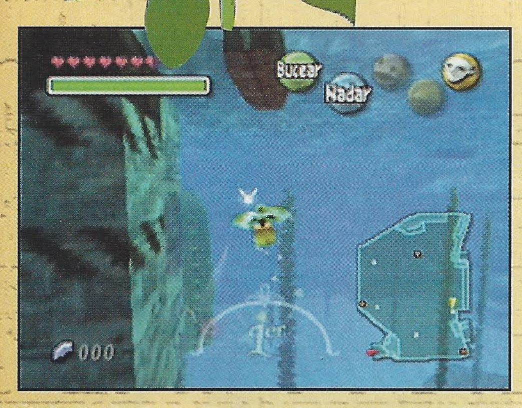
Toca la Canción de Vuelo para volver al primer búho de la bahía y luego dirígete hacia el lado rocoso de la costa, si no quieres que las aguas turbias acaben contigo.



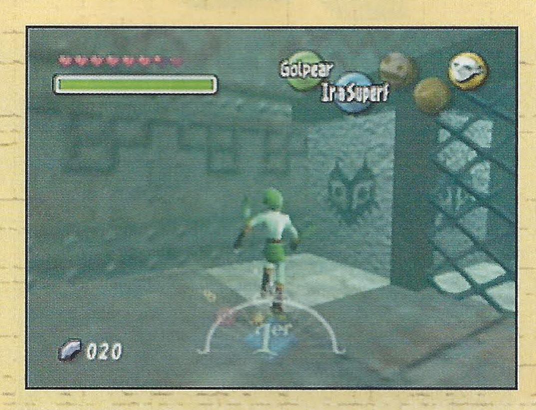
Dirígete hacia el Norte sin separarte de la pared rocosa. En el fondo verás unos carteles de madera con una calavera dibujada. Mientras nadas, golpea el tercero empezando por la izquierda para acceder a la Fortaleza de las Piratas.



Ponte la Careta de Piedra y tírate al agua. Cuando veas venir una barca, súbete y te llevará al área Oeste. Verás un interruptor como los que había en el Templo del Pico Nevado, así que ponte la Máscara Goron y machácalo para activarlo.



Se abrirán las rejas de un pasadizo acuático al Este. Acércate a nado con la Careta de Piedra, o bien nadando adoptando la forma de un zora. Es recomendable no sacar la cabeza a la superficie sino quieres que te expulsen las piratas.

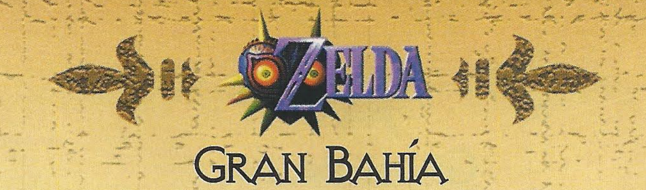


Rompe la tabla para entrar. Aquí tendrás que resolver un sencillo puzzle en orden a dejar el camino libre de bloques de piedra. Ve hacia la izquierda y rompe la tabla para después tirar hacia ti del bloque de piedra. Vuelve al principio, a donde viste el primer bloque, y empújalo hacia fuera.



Llegarás a una especie de alcantarilla que te elevará instantáneamente a la parte superior. Prosigue hacia delante, ya sea a nado o a pie, esquivando las minas explosivas hasta que llegues a la puerta que debes cruzar.





GRAN BAHÍA



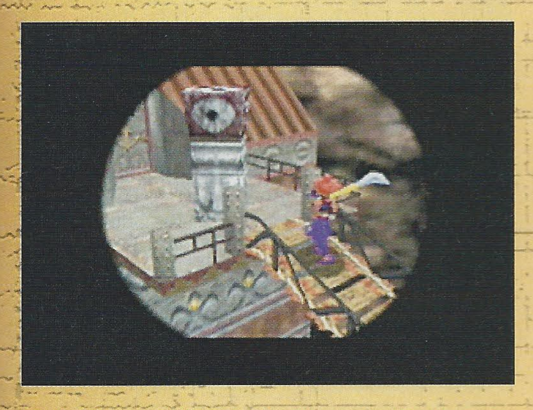
Sortea las minas, sube la rampa y luego las escaleras. Ponte la Máscara Goron para romper el primer barril de la derecha. Quítatela y lanza una flecha contra el interruptor que abre, solo a medias, la reja.



Sin perder un segundo vuelve a ponerte la Máscara Zora y salta hacia la reja. Nada a toda velocidad para evitar que se cierren delante de tus narices y puedas continuar. Por cierto, en esta sala también podrás obtener un corazón.



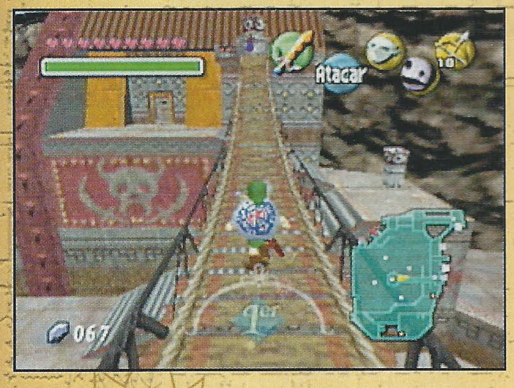
Sigue esquivando minas hasta llegar a las escaleras. Activa el interruptor, corre a la alcantarilla y dispara una flecha sobre el interruptor que acaba de aparecer. Cuando el agua te eleve, salta inmediatamente a la siguiente planta.



Sube las escaleras y echa una ojeada por el telescopio al centro de la fortaleza para examinar un poco la zona. Desde esta misma plataforma, date la vuelta y dispara a las minas que al caer dejarán al descubierto el interruptor.



Dispara una flecha al interruptor. Se abre la puerta que te permite salir de aquí. Sigue el camino para adentrarte en la fortaleza sin olvidarte de llevar puesta la Careta de Piedra para que no te vean.



Sube las escaleras que llevan a la plataforma superior que hay en el centro. Antes de cruzar el puente, deja que la guardia lo cruce primero en dirección hacia ti. De otro modo no podrás pasar.



Entra por la puerta que tiene un ancla dibujada y dirígete hacia delante. Asistirás a una breve conversación acerca de los huevos que debes recuperar, además de obtener algunas pistas.



Dispara una flecha a la colmena para distraer a las guardias que están en la planta inferior. Entonces, sal de ahí de inmediato; y una vez fuera entra por la puerta de abajo a la derecha y abre el cofre para conseguir el Gancho.



GRAN BAHÍA



Mira a tu derecha. Descubrirás un acuario con un huevo en su interior. Sube situando el Gancho en la madera y, una vez arriba, ponte la Máscara Zora para poder bajar y meter el huevo en una botella.



Regresa al patio de la fortaleza y utiliza el Gancho, con los bloques de piedra que hay preparados para ello en el área Norte, para abrirte camino hacia la puerta de la izquierda.



Elude al guardia y prepárate para luchar contra una pirata en la siguiente habitación. El procedimiento es sencillo si llevas la Espada de Esmeril, ganarás con sólo asestar dos o tres mandobles.





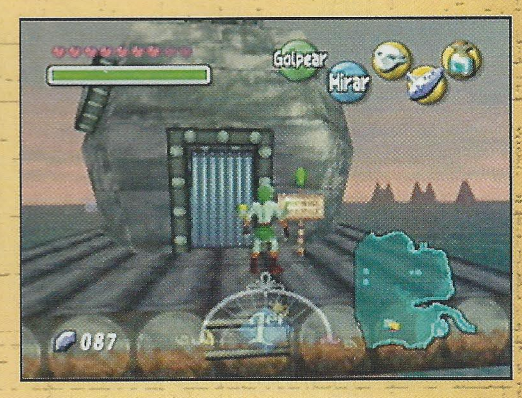
La puerta que se abre te lleva directamente al acuario donde está el segundo huevo. Deberás hacer lo mismo que con el anterior, para poder salir después de aquí. Si te incordian los peces esqueleto, nada y pulsa R para acabar rápidamente con ellos.



Es el turno ahora de adentrarnos en la puerta que hay al Noreste. El procedimiento a seguir es el mismo de antes, pero con la diferencia de que ahora tendremos primero que subirnos en el bloque para alcanzar el siguiente.

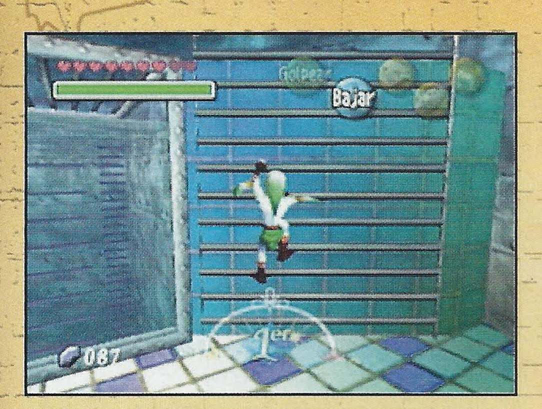


Una vez dentro, olvídate del cofre y prepárate para luchar contra otra pirata en la siguiente habitación. Abre la puerta, entre las dos antorchas, y repite lo anterior para conseguir el tercer huevo.



Todavía queda otro huevo en la fortaleza pero como no tenemos más botellas, tendremos que tocar la Canción de Vuelo para ir al Laboratorio de Desarrollo Marino, en la Costa de la Gran Bahía.

GRAN BAHÍA



Sube por las escaleras metálicas a la urna de agua que tienes enfrente y deja caer los huevos en medio del acuario. Ahora vuelve a la plaza de la fortaleza y dirígete a la puerta Sur con el Gancho.



Esquiva al guardia, acaba con la pirata de la siguiente habitación, coge el cuarto huevo y déjalo en el laboratorio. Acto seguido salta al agua y dirígete hacia las dos rocas que hay al Oeste de la bahía.



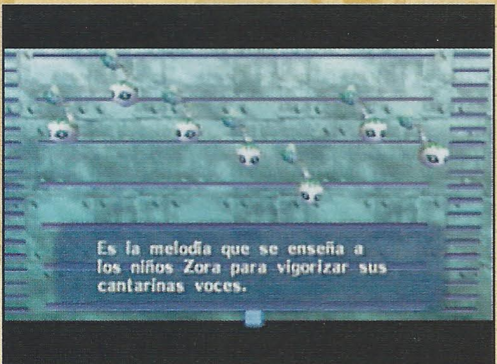
Pasa buceando entre las dos para transportarte a la Roca Pináculo. Sigue el camino que nos marcan las señales, menos la segunda que es una trampa, para evitar el agua turbia y llegar a la Guarida de las serpientes de mar.

En la guarida de las serpientes de mar se encuentran los últimos tres huevos (debes encontrar siete, ya sabes) que necesitas para conseguir aprender una nueva canción con mucha marcha.





Aquí se encuentran los tres últimos huevos protegidos por las serpientes con lo que tendrás que eliminarlas. Para ello, sitúate en la plataforma que hay justo en el borde de las entradas de la cueva y mantén apretado (B) para disparar tus cuchillas cuando salgan.

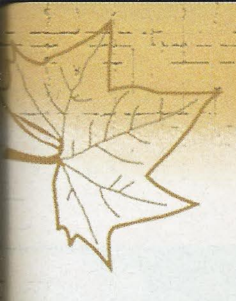


Una vez hayas conseguido los tres huevos, vuelve al laboratorio y déjalos en la misma urna que los demás. Saca la guitarra que está enfrente de la urna y prepárate para aprender la Nueva Bossanova.



Toca la Canción de Vuelo para ir al Cabo Zora y enséñale a Lulu –la cantante del grupo– tu nueva melodía, interpretándola con la guitarra, para que ésta se arranque a cantar. Aparecerá una tortuga gigante que, gustosamente, te llevará al templo si usas el Gancho en las palmeras que brotan de su chepa.







Templo de la gran Bahía

Objetos:
Flecha de Hielo
Máscaras:
Restos de Gyorg

El molino de agua gigante, que hay al principio del templo, se convertirá en el eje principal de todo lo que debemos hacer aquí. En primer lugar tendremos que conseguir que gire, y después, hacer que lo haga en sentido inverso.

Llave

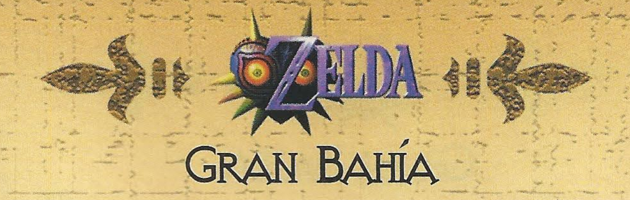
Llave

Primer Piso

Pergamino

Sótano

Jefe





Empuja el interruptor que hay debajo del agua y también el que está en la plataforma para que salga agua a propulsión y pueda activarse el motor. Ahora te será posible subir por la plataforma de la izquierda, matar a los Skulltula y saltar hacia el otro lado.



Por el pasillo estrecho accede a la sala principal y tírate al agua. Nada situándote en la parte superior y métete por el conducto amarillo –tubos verde y rojo–. Bajop el agua, coge un poco de carrerilla y salta a la plataforma con los dos jarrones en el centro.



Usa el Gancho para llegas hasta el cofre del mapa. Vuelve al agua y mata a los dos Dixihand que protegen la entrada disparándoles tus afiladas aletas. Si te atrapan pulsa R para librarte de ellos.



En la siguiente sala, usa de nuevo tus cuchillas para acabar con las acuáticas Baba Deku. Ahora que tienes vía libre, ya puedes ir a por el cofre con la Brújula.



Bucea en este mismo área de agua con tu Máscara Zora para hacerte con la primera Llave Pequeña. Pero antes acaba con los enemigos.



Ve a la entrada de la sala y déjate llevar por la corriente de la izquierda para llegar a la sala principal. Entra por el conducto rojo que hay en la parte inferior.



Sube utilizando la cañería roja. Centra al perro bomba y dispárale tus cuchillas para que puedas avanzar y abrir la puerta con la llave. En la siguiente habitación, asegúrate de recoger todo lo que contengan los jarrones antes de enfrentarte al enemigo.



Debido al remolino de agua que hay en la sala principal, para que puedas entrar por los conductos deberás nadar bordeando la pared.



Regresa a la sala principal y entra otra vez por el conducto amarillo para volver a la sala donde obtuvimos la Brújula.



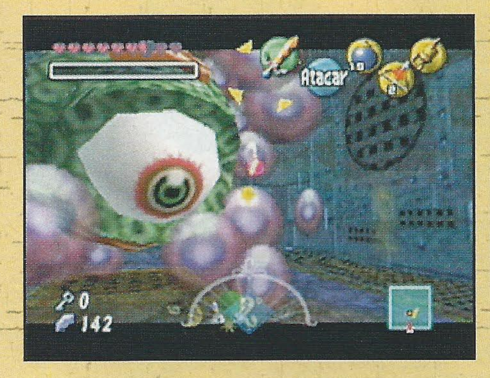
Mini-enemigo Gran ojo



Tienes que dispararle Flechas de Fuego cuando abra el ojo. Para conseguir que lo haga, lánzale alguna bomba. Al abalanzarse a por ti, se le desprenderán los mini-ojos que le protegen.



Cuando les veas venir, utiliza constantemente el ataque giratorio con la espada para librarte de ellos. De inmediato apunta al enemigo con las flechas y dispárale en el preciso instante en que abra el ojo.



Después de tres toques, empezará a correr violentamente de una lado para otro. Sitúate en una esquina y cuando vaya a por ti, dispárale una flecha en el ojo. Por si acaso, no olvides ponerte la Careta de Conejo para salir corriendo cuando lo necesites, o tengas que romper los jarrones que hay en las esquinas para recargar provisiones.

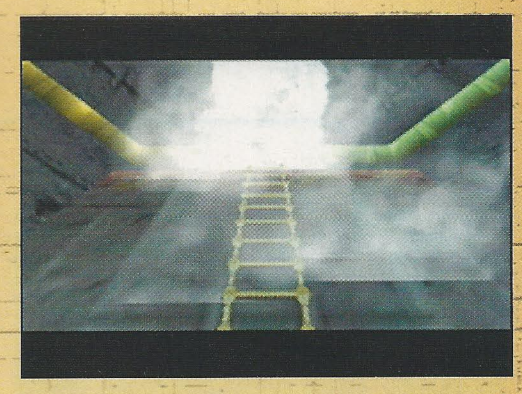


Cuando acabes con él, aparecerá un cofre con la Flecha de Hielo para que podamos congelar el agua y avanzar por el templo.





Súbete en la primera plataforma que tenía una Baba Deku y dispara Flechas de Hielo al agua para ir creando plataformas hacia la puerta. Rompe los hielos y derrite el bloque que hay delante.



Vuelve de nuevo a la sala principal y usa las aspas para alcanzar la escalera Norte, que se halla bloqueada por el agua. Congela la salida con tu Flecha de Hielo y sube las escaleras.

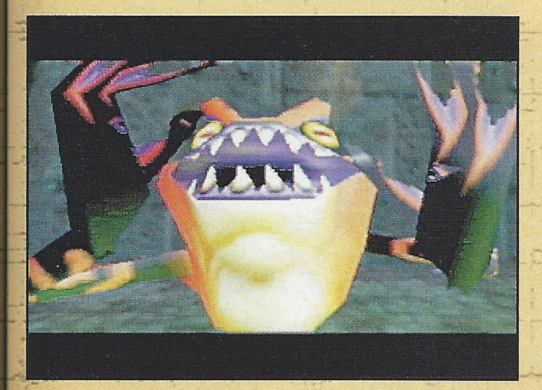


Localiza estos barriles y alcánzalos con el Gancho. Crea plataformas de hielo oriéntandolas hacia la plataforma verde donde está el interruptor que debes empujar.





Mini-enemigo: Gekko



Esta rana reincidente nos espera corriendo detrás de unas burbujas. Corre con la Careta de Conejo y golpéale con tu espada.



Las burbujas se unirán formando una de mayor tamaño que, dirigida por Gekko, tendrá la perversa intención de meternos una paliza de órdago. Si no quieres que esto ocurra, dispara una Flecha de Hielo a la burbuja para que caiga y se separe.



Repite esta operación para acabar con él y se abra al fin la puerta que lleva al cofre de la Gran Llave. Sal por la ventana.



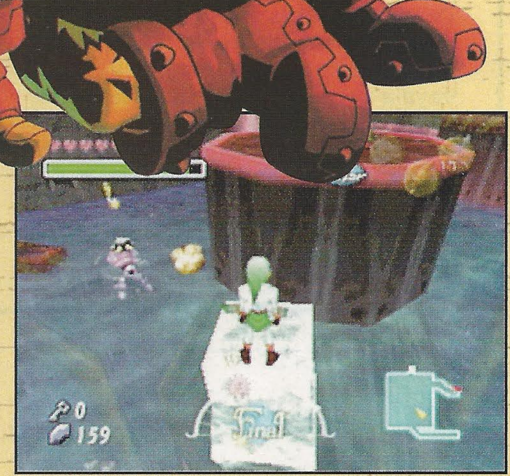
Regresa nuevamente a la sala en donde conseguiste el mapa y sitúate en la plataforma del cofre. Desde ahí debes crear plataformas de hielo en dirección hacia la puerta con las cañerías rojas a los lados.



Cuando veas venir al Chuchu Azul, dispárale una Flecha de Hielo para convertirlo en un bloque. Empuja el bloque hacia el interruptor y muévelo.



Desde la sala principal, toma ahora el conducto rojo de la parte baja. Colócate enfrente de la cañería roja y sube a la plataforma que hay al lado del Octorok. Congélalo disparándole una Flecha de Hielo.



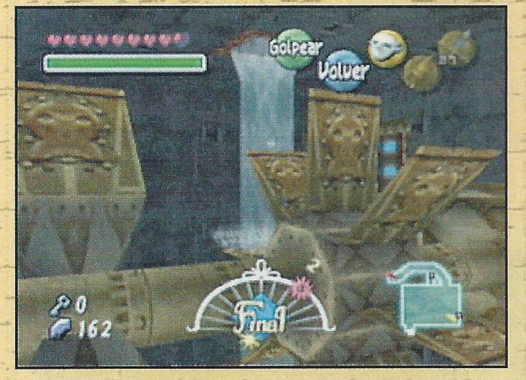
Como Link Zora, salta hacia él para llegar al siguiente interruptor que debes activar. Ahora vuelve por enésima vez a la sala principal y desde allí pasa a la primera sala del templo, aquella donde tuvimos que activar nuestro primer interruptor.



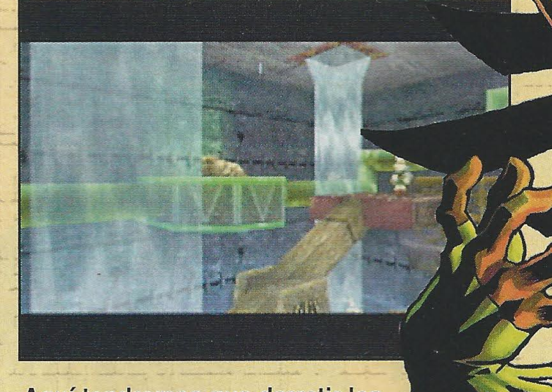
Mira hacia arriba, a tu derecha, con el Gancho. El objetivo es alcanzar la base que ha de servirnos para llegar a la plataforma roja. En ella está el interruptor que hace que el motor central gire en sentido inverso. Ahora debes desactivar el que está en la plataforma amarilla.



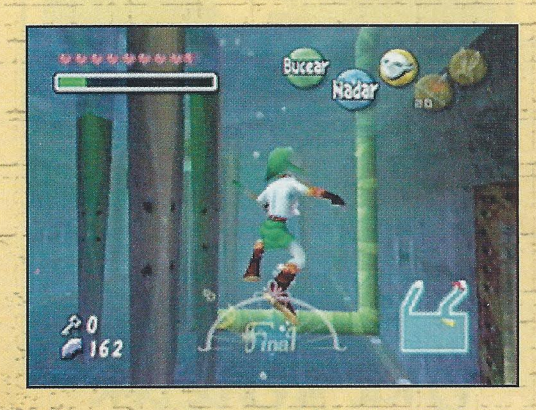
De nuevo en la sala principal, adéntrate por el conducto de color verde que hay en la parte superior. Sube por la plataforma para luego saltar en el eje giratorio, donde deberás andar lentamente hacia delante hasta alcanzar la siguiente plataforma.



Dispara una Flecha de Hielo sobre las aspas giratorias. De este modo conseguirás detenerlas y podrás cruzar al otro lado, donde está la puerta. Avanza hasta llegar a la siguiente sala.



Aquí tendremos que derretir los hielos situados en el lado contrario de donde cae el agua para elevarnos y alcanzar el penúltimo interruptor. Antes de subir tendrás que acabar con el enemigo kamikaze.



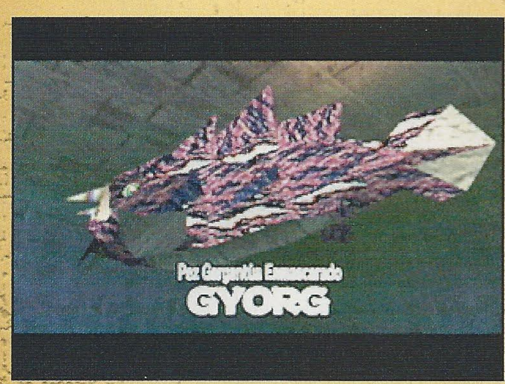
El último interruptor está, partiendo de la sala principal, en el conducto verde de la parte baja. Lo primero que debes hacer es romper todos los jarrones para recargarte.



Sube por la cañería verde y empuja, por fin, el último interruptor. Liberará el chorro de agua necesario para alcanzar la puerta previa que nos conduce al enemigo de final del nivel.

GRAN BAHÍA

El guardián: Gyorg (pez gargantua enmascarado)



Baja por el agujero para que Gyorg haga acto de presencia. Sitúa a Link en medio de la plataforma para que no pueda tirarte al agua. Localiza a Gyorg en el agua y dispárale rápidamente una Flecha de Fuego para que se quede atontado.



Ponte la Máscara Zora y usa tu electrizante ataque, con el botón R, para golpearle. Sube a la plataforma y repite la operación hasta vencerle. Despreocúpate de los pequeños peces que apareceran luego.

Has liberado al inocente espíritu que mantenía prisionero esta siniestra máscara en el interior del cuerpo del malvado Gyorg.

Coge el Contenedor de Corazón y los Restos de Gyorg para concluir la aventura del templo y liberar al espíritu inocente que estaba prisionero en su interior.



Cuando nos acercábamos al final, los Guardianes nos hicieron una petición.

"Ayudad a nuestro amigo".

En las montañas, todavía quedaba uno que debía ser liberado...



... a cambio, los Guardianes nos ofrecerían su ayuda.

Una petición de ayuda



Las hadas del templo de la Gran Bahía

Nuevas hadas para nuestra colección. Cuando consigas las quince, toca la Canción de Vuelo para volver a donde está la tortuga y sube, con el Gancho a su espalda, por el medio de la palmera para volver a Cabo Zora.



Sube la rampa y sitúate frente a la tortuga, desde una posición en la que puedas divisar las cuatro antorchas que debes encender para que aparezca un cofre.



Entra en la primera sala y sumérgete en el agua para localizar el hada que hay debajo de la plataforma por la que has entrado.



Sube a la plataforma donde se encuentran las dos Skulltulas y ponte la Careta de Gran Hada para atraerla.



Ve a la sala principal, ponte la Máscara Goron y rompe el barril que hay subiendo las escaleras a tu izquierda.



Baja las escaleras y dispara una Flecha de Fuego contra el jarrón que se encuentra bajo el agua, en el centro. Ponte la careta para atraerla.



Ve a la sala donde conseguiste el mapa y rompe los jarrones que hay enfrente del cofre.



Antes de llegar a la sala de la Brújula acaba con las tres Babas Deku acuáticas. Luego ocúpate de la que está en la plataforma y verás aparecer ante tus ojos un cofre con el hada.



GRAN BAHÍA



En la sala de la Brújula, nada más entrar, verás a tu derecha dos Dexihand y un jarrón en medio. Dispara una flecha o bien usa el Gancho contra el jarrón para liberarla.



Tras congelar el agua que impide el paso a las escaleras, usa las hélices de la sala principal para llegar a la sala que hay detrás. Con las Flechas de Hielo crea plataformas sobre el agua para situarte cerca del ángulo superior izquierdo. Luego utiliza el gancho para subir al lugar donde se encuentra el cofre.



Cuando llegues a la segunda hélice giratoria tras el primer conducto verde, desde la segunda plataforma, antes de parar el chorro de agua, mira a tu derecha hacia la antorcha y lanza tu gancho contra el cofre.



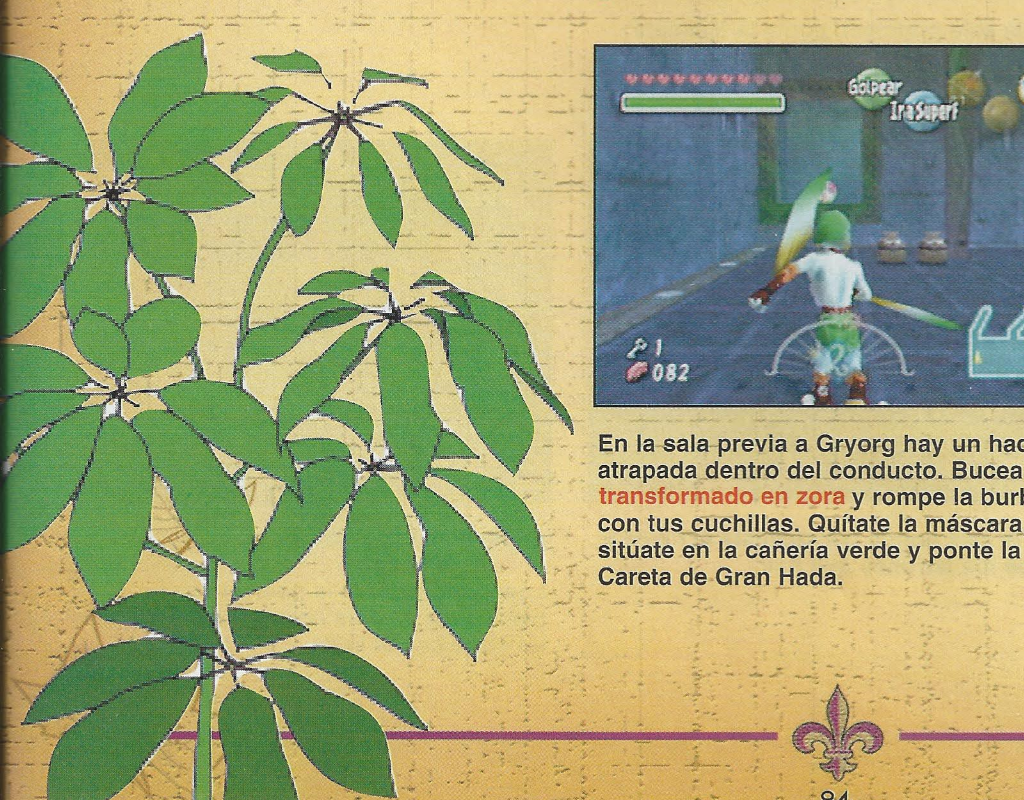
Ahora para el agua, sube por los ejes y lanza tu Gancho contra el cofre desde donde muestra la imagen.



En la siguiente habitación, baja a por el barril que hay en el agua subterránea, bajo la primera plataforma que te encuentras. Destrózalo con un ataque giratorio de Link Zora.



Utiliza esta especie de columpios para llegar al interruptor de la cañería verde. Sube por ella para llegar hasta los jarrones y después usa el Gancho contra el cofre.



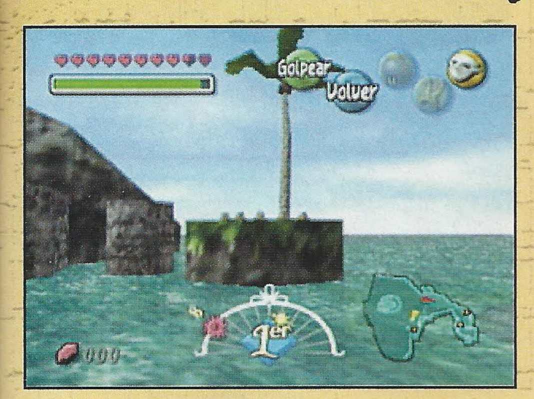
En la sala previa a Gryorg hay un hada atrapada dentro del conducto. Bucea transformado en zora y rompe la burbuja con tus cuchillas. Quítate la máscara, sitúate en la cañería verde y ponte la Careta de Gran Hada.



La última la encontrarás dentro de una burbuja, debajo de la plataforma verde que tiene el interruptor. Sube por la cañería verde y gira a tu derecha. Alcánzala con una flecha y ponte la careta para atraerla.



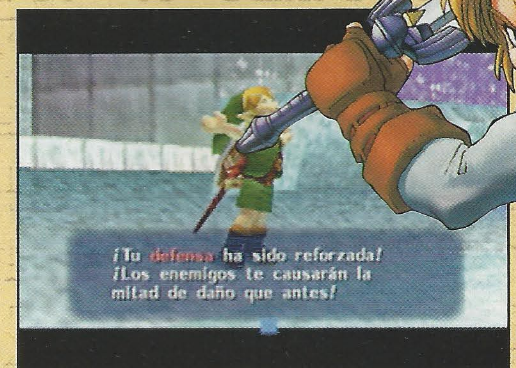
La Gran hada del coraje





Localiza al Este del Cabo Zora las palmeras que hay sobre las plataformas marinas. Ayudado por la propulsión de Link Zora salta a una de ellas. Usa el Gancho para desplazarte por ellas hasta llegar a la plataforma con dos piedras.





Reviéntalas con una bomba para despejar el camino y deja que la Gran Hada del Coraje te proporcione la fuerza suficiente para que tus corazones ofrezcan el doble de resistencia a los ataques de los enemigos.

Casa de las arañas de la playa

Objetos:
Bolsa Gigante

Está situada en la casa de entrada amarilla al Sureste de la costa de la playa. Al igual que en la anterior casa en el Bosque Catarata, tendrás que conseguir 30 Skulltulas Doradas para obtener un fantástico premio, eso sí, no sin antes ralentizar el tiempo con la Ocarina y asegurarnos de estar jugando durante el primer día.

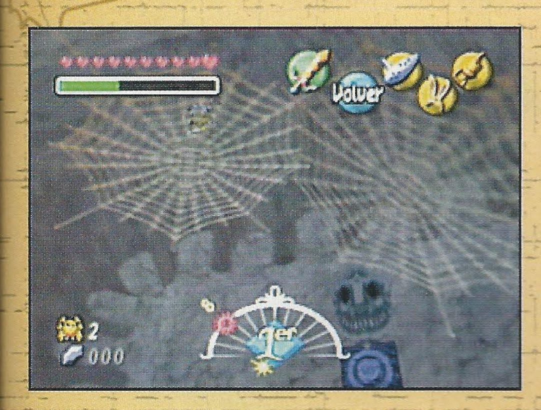


Nada más entrar, pon una bomba en la pared rota que tienes enfrente y mata la araña con el gancho. Recoge luego la Skulltula Dorada con el propio gancho.



Baja la rampa y date la vuelta para localizar la siguiente Skulltula.





Coge las Flechas de Fuego y quema la tela de araña que hay en el techo. Haz lo propio con el gancho.



Usa el gancho para llegar a la siguiente habitación. Verás una araña encima de la máscara que hay en las escaleras.



Mira arriba y sobre los soportes de madera localizarás a la siguiente.



Baja las escaleras. A la izquierda de una puerta hay una protegida por una tela de araña. Acaba con la que baja de la máscara encima de los jarrones.



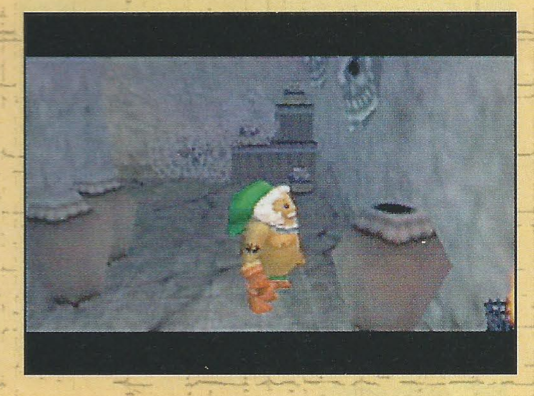
Vuélvete y verás otra araña deambulando de izquierda a derecha por el hueco oscuro que hay encima de las cajas.



Quema la tela de araña del techo con las flechas. Con el gancho podrás llegar a la siguiente habitacion donde conseguirás una máscara.



Sube las cajas y rompe el jarrón para hacerte con la siguiente Skulltula. No subas porque te golpeará, así que usa el gancho contra ella.



Ponte la Máscara Goron y golpea los jarrones que están abiertos para sacar las arañas.



Quema la tela de araña que forma ángulo con las cajas en la planta baja. Quedará al descubierto un hueco en la pared. Sitúate enfrente y usa el gancho.





Sube por las escaleras y entra en la biblioteca. Dirígete a la izquierda y empuja las mesillas. Al correrlas, verás otro hueco con una Skulltula.



Empuja la librería que hay en la parte superior, tras ella se oculta una habitación secreta con dos arañas.



Ve a la parte izquierda pues la siguiente está emplazada encima de una librería. Puedes utilizar la mesa que hay detrás para alcanzarla.





Sube ahora por la librería que no tiene libros, donde está el Stalchild, para alcanzar a la araña que corretea en el hueco oscuro.

Alcanza con tu gancho el cuadro que hay a la derecha para ver la araña.



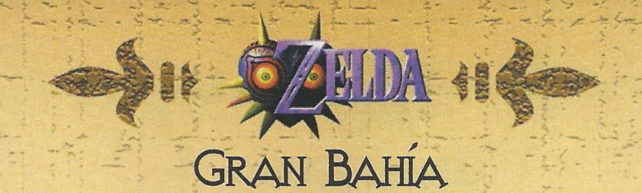
Tira también el cuadro que hay a la izquierda y se revelará un hueco. Ahora tendrás que subir a la librería que hay justo enfrente, para ello usa la que está completamente vacía de libros.



La tienda

Situado en el Salón Zora.

Escudo de héroe: 90 Rupias
10 Flechas: 20 Rupias
Poción Roja: 60 Rupias





Sal de la biblioteca, baja las escaleras y ve al comedor donde están los Stalchild. Súbete a la mesa, ponte la Máscara Goron y machácala.



Como Link Goron, golpea el jarrón que está abierto a la izquierda de la chimenea que lleva hasta el corazón.



Para que aparezca el siguiente arácnido, tira con el gancho el cuadro que está a la izquierda.



Subido encima de la mesa, localiza al arácnido que se oculta en el hueco oscuro que hay cerca de la tela de araña.

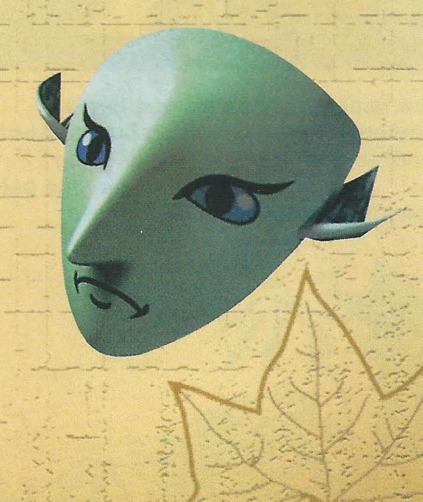
Link tendrá que hacer uso de toda su habilidad, conocimiento y pericia para salir con vida de este lío de arañas y habitaciones.



Sal de aquí y quema la tela de araña de la siguiente puerta con las Flechas de Fuego. Quema también con estas flechas la tela de araña que hay en el techo.



Rompe la caja de la derecha y descubrirás un pasillo. Entra bajo la forma de Link y acaba con la araña.





Rompe la caja de la izquierda, esconde otra Skulltula Dorada.



Sitúate detrás de estos dos chismes y mata a la araña con el gancho.



Sube por las cajas que hay cerca de la puerta y de ahí, ayudado con el gancho, a la parte superior para luego proseguir con tu labor de destroza jarrones.



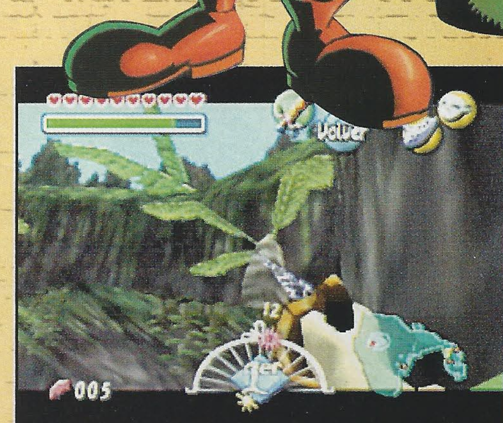
Vuelve al principio de la casa y habla con el chico para que te regale la Bolsa Gigante. En ella podrás llevar hasta 500 Rupias.

Rápidos de la Catarata

Objetos:
Botella

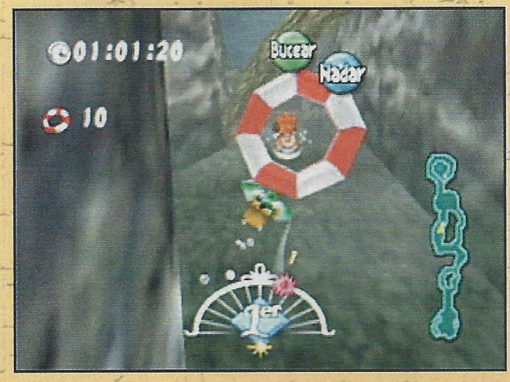
Las botellas no sobran. Puedes utilizarlas para cosas tan útiles como recipientes de hadas o incluso leche (que te rellenan la energía), o también para guardar ítems u objetos tan especiales como los huevos Zora. Los castores del inicio de los rápidos te ayudarán a conseguir la primera de las botellas.





Dirígete a la zona Este del Cabo Zora y súbete encima de los troncos que hay cerca de la catarata. Usa el Gancho para subir a la palmera y progresa de palmera en palmera hasta llegar al circuito.



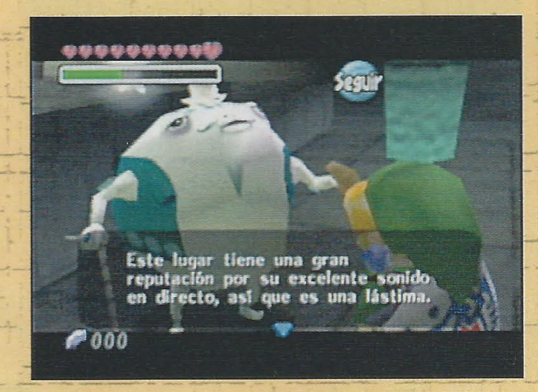






Habla con el castor. Te propondrá jugar en los rápidos, donde para conseguir la botella, tendrás que **nadar a través de todos los anillos** antes de que se acabe el tiempo.

Careta del Jefe del Circo





Ve al Bar Latte a eso de las 10 de la noche –no olvides llevar puesta la Careta de Romani para que te dejen pasar–, habla con Toto, el zora gordinflón, y como Link **acepta hacer la prueba de sonido** y tocar la melodía que te muestran en el foco central.







Vuelve a hablar con Toto. Cuando aparezcan de nuevo los focos, transfórmate en Link Deku y **sitúate en el foco central izquierdo** para hacer la prueba de sonido. Luego haz lo mismo con Link Goron en el **foco posterior izquierdo** y con Link Zora **en el derecho**.

La careta del jefe del circo es una de las más tristonas (por su aspecto) del juego. Eso sí, con ella conseguirás moverte a tus anchas por el circo, y hacerte con nuevas caretas.





Al finalizar la vieja canción del recuerdo de Gorman, habla con él para que te regale esta triste máscara para actuar como el líder de la compañía del circo ambulante. Y mira que decía que hacíamos ruido...

Careta para trasnochar

Necesitas la Bolsa Gigante, la Máscara de Kafei, 500 Rupias, que sea el tercer día por la noche y haber atrapado al ladrón del bolso el primer día. Ahora ve a la zona Oeste de Ciudad Reloj y entra en la Tienda de Curiosidades, a partir de las 10, para comprarla.



Objetos:
Botella, Llave para Habitación, Carta para Kafei, Colgante de los Novios, Envío Especial a Mamá

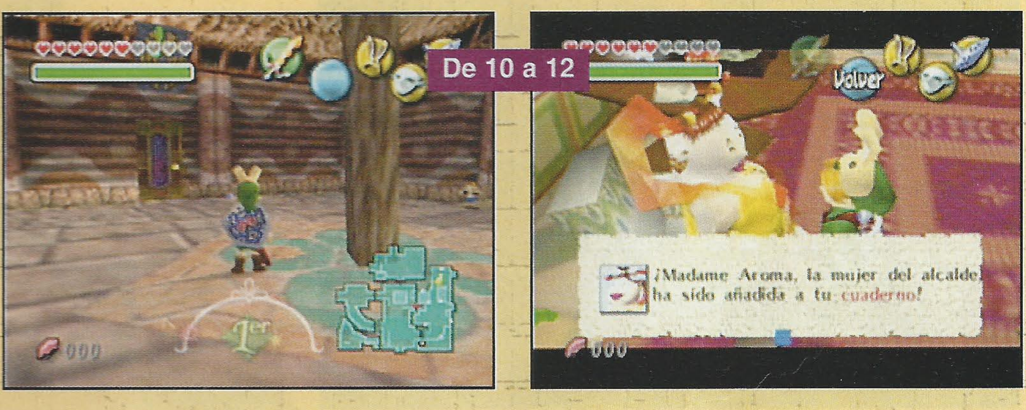
Máscaras:
Careta Keaton, Gorra de Cartero, Careta del Sol, Careta de Novios

En el juego existe una historia paralela en el Cuaderno de los Bomber, donde se narra una bella historia de amor entre el misteriosamente desaparecido Kafei y Anju -la mesonera de la Posada del Puchero-. La historia cuenta que Anju, la prometida de Kafei, poseía la Careta de la Luna que unida a la Careta del Sol que tenía Kafei, se convertiría en la Careta de Novios. Esta careta tenía el don de otorgar la felicidad para siempre a aquellos que la poseyeran, pero la tragedia sobrevino el día antes de la boda. Skull Kid le robó la careta a Kafei y le condenó a ser un crío siempre escondido bajo la Careta de Keaton en el Lavadero. Kafei fue dado por desaparecido.

Una bonita historia de amor

Sigue al dedillo todos estos pasos, en las fechas y horarios que te indicamos, si no quieres perderte. No uses la Canción del Tiempo Invertida porque se hará muy pesado.

Primer día

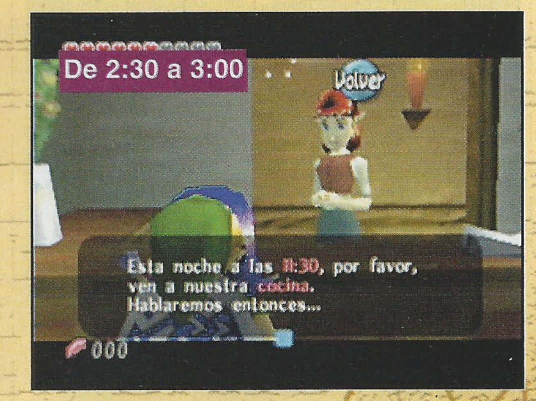


Ve hasta la Residencia del Alcalde. Entra por la puerta de la derecha y tras hablar con la madre de Kafei y obtener la Careta de Kafei podrás iniciar su búsqueda.



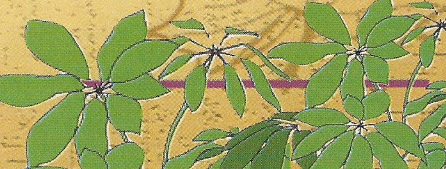


Cuando se marche el cartero de la Posada del Puchero, habla con Anju y para obtener la Llave de Habitación, dile que tienes una reserva.



Vuelve a hablar con Anju, pero ahora con la Careta de Kafei puesta y queda con ella a eso de las 11:30 de la noche.





La historia de Anju y Kafei

Noche del primer día



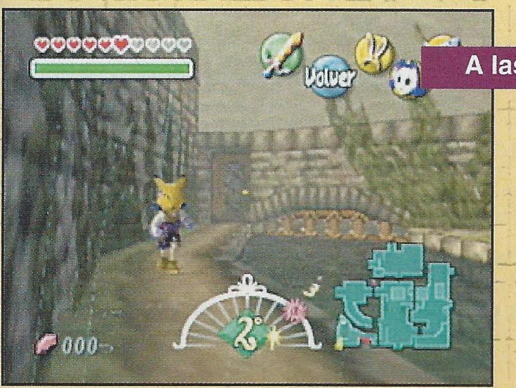




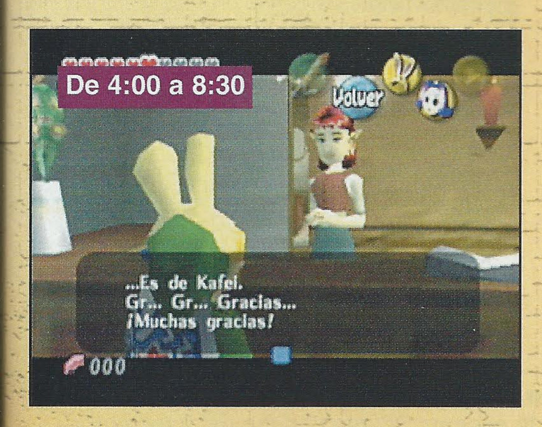
Verás a Anju dirigirse a la cocina –según entras en la posada y sin subir las escaleras, la última puerta–. Síguela y habla con ella para obtener la Carta para Kafei.

Elige cualquier buzón de Ciudad Reloj e introduce la carta.

Segundo día



Kafei recibirá la visita del cartero a esta hora. Dirígete a su casa –la puerta que hay en el Lavadero– y cuando veas que sale a por la correspondencia, entra. Habla con él cuando regrese y te dará el Colgante de los Novios si le guardas el secreto.



Entrega el Colgante de los Novios a Anju.

Ayuda a Anju a encontrar al desaparecido Kafei, a descubrir su verdadera identidad.



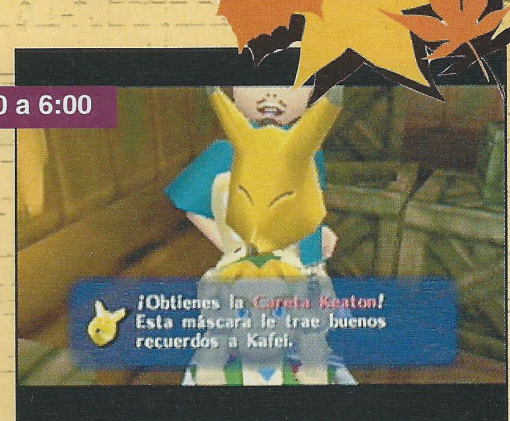


La historia de Anju y Kafei

Día Final

De 1:00 a 6:00





En la casa de Kafei te estará esperando el vendedor de la Tienda de Curiosidades. Habla con él para **obtener la Careta de Keaton**, la que llevaba Kafei, y el **Envío Especial a Mamá**.

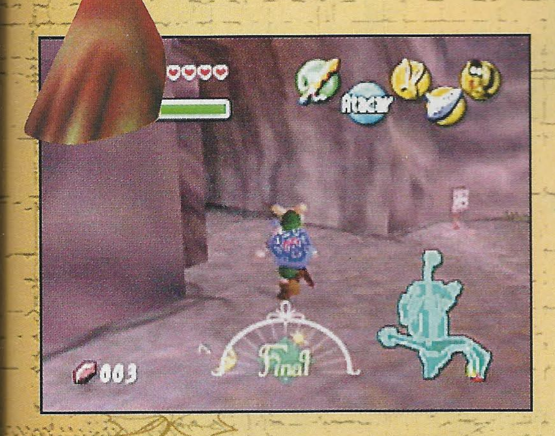
Antes de las 6:00 durante el día

No estoy haciendo nada sospechoso... De verdad...

El almacén donde guarda las cosas que roba está al otro lado de esta puerta de piedra.

Desde la salida Este, llama a Epona y dirígete al Cañón Ikana. Cuando llegues al puente de los Octoroks, **sigue el camino de la derecha y adéntrate en el Escondite de Sakon** el ladrón. Mira detrás de los bloques de piedra para encontrar a Kafei y esperar al ladrón.

Noche del día Final



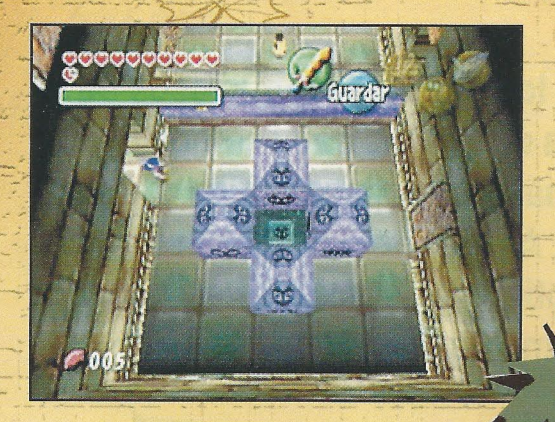
A las seis y cuarto aparecerá Sakon. Espera a que abra su escondite a las siete para que puedas entrar.



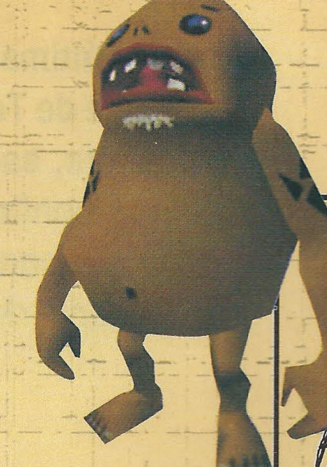


Abre la primera puerta y prepárate para jugar con Link y Kafei a la vez si quieres **conseguir la Careta del Sol** antes de que se te escape. Sitúate encima del interruptor azul para abrir la puerta.

La historia de Anju y Kafei



Empuja un bloque de piedra contra el interruptor para que Link pueda pasar.





Mata con Link a la Baba Deku para que Kafei pueda pasar a la sala de los interruptores. Activa el interruptor azul para abrir la puerta a Link. Si pasas por alguno de los interruptores rojos la cinta irá más rápido, para devolverla a su velocidad pasa por alguno amarillo.



Mata a las Baba Deku para abrir la puerta a Kafei. Empuja el primer bloque de la izquierda hacia el fondo para situarte en el interruptor amarillo y luego empuja el bloque de en medio hacia el interruptor rojo. Ahora empuja el bloque restante en el medio contra el interruptor azul.



Como Link, mata al lobo para abrir las dos puertas y que pueda pasar Kafei para activar el interruptor y, a su vez, Link pase y active el otro interruptor. Entonces la careta será al fin suya.



Vuela a Ciudad Reloj y sube a la primera planta de la Posada del Puchero. Entra en la habitación de Anju –primera plata, primera puerta– y espera a Kafei hasta las 4:30 para obtener la Careta de Novios.

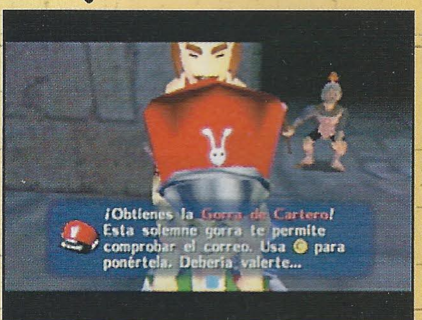
Ahora tienes dos formas de utilizar el Envío Especial a Mamá a las 6:00 durante la última noche:

Botella con reserva de leche



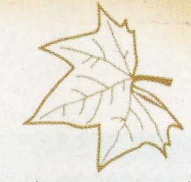
A-Si quieres obtener una Botella con Leche de Reserva, ve al Bar Lácteo, habla con la madre de Kafei. Has de entregarle el envío con la Careta de Kafei puesta.

Gorra de cartero



B-Si por el contrario quieres conseguir la Gorra de Cartero para comprobar el correo de la ciudad, visita la Oficina de Correo y entrégale el Envío Especial a Mamá al mensajero. Síguelo hasta el Bar Lácteo y espera a que haga la entrega. Cuando salga verás que se dirige hacia la salida Este y se detiene para que puedas hablar con él y obtener así la gorra.





VALLE IKANA

Objetos:
Botella, Escudo Espejo

Máscaras:
Careta de Gibdo,
Casco del Capitán

Melodías:
Canción de la Tormenta,
Elegía al Vacío

Nuestra última visita recae en los terrenos montañosos de la zona Este de Términa. Aquí nos esperan, para hacernos frente, fantasmas, esqueletos y demás seres sacados de los más oscuros confines de la tierra. Asegúrate de jugar durante el primer día con el tiempo ralentizado y aprovisionarte convenientemente de un buen cargamento de objetos.

recuerda

Aquí probablemente pasaremos nuestros últimos días antes de enfrentarnos a la Máscara Majora. Asegúrate de que tienes todas las máscaras para enfrentarte a Majora con igual número de posibilidades.

Fuente del Hada

Hacia el Viejo Castillo de Ikana

x50

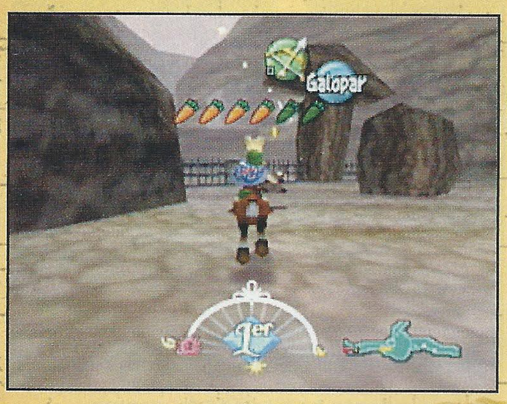
x50

Entrada

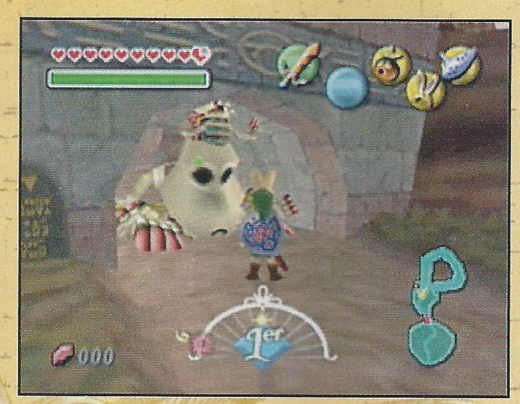


Valle Ikana

Casco del Capitán

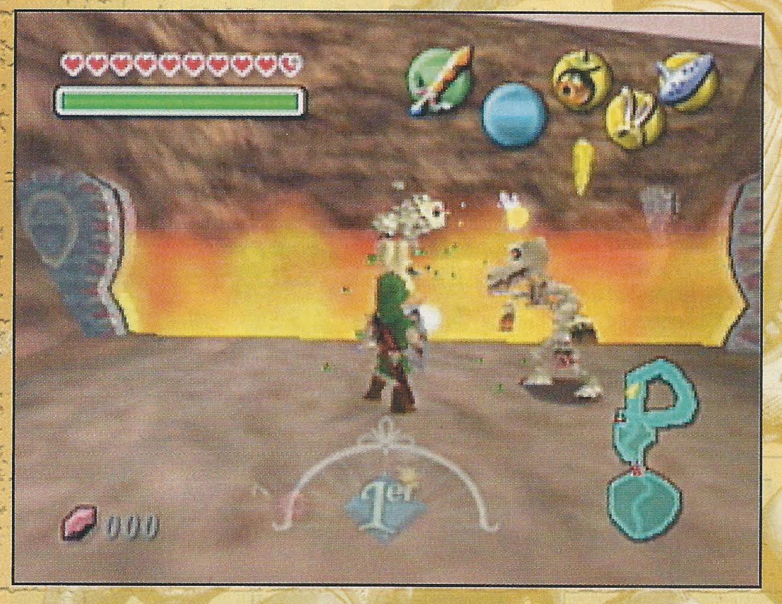






Tomando la salida Este de Ciudad Reloj, llama a Epona para saltar las vallas que conducen al valle. Cuando llegues al escalón que Epona no salta –donde conseguimos la Careta de Piedra–, baja del caballo y sigue recto hacia el Cementerio Ikana.

Debajo del puente verás a un esqueleto gigante echándose una siesta. Antes de tocar la Sonata del Despertar para que se levante y se ponga a correr, asegúrate de tener flechas suficientes y magia.



Ponte la Careta de Conejo y corre tras él. Mata a los esqueletos que aparecen de debajo de la tierra para que desaparezca la pared de fuego y puedas continuar.

Al final de esta página te convertirás en el jefe de los esqueletos. No es que suene muy bien, pero al menos evitarás los ataques de sus huesos y al mismo tiempo podrás dar órdenes a la legión de "huesudos".



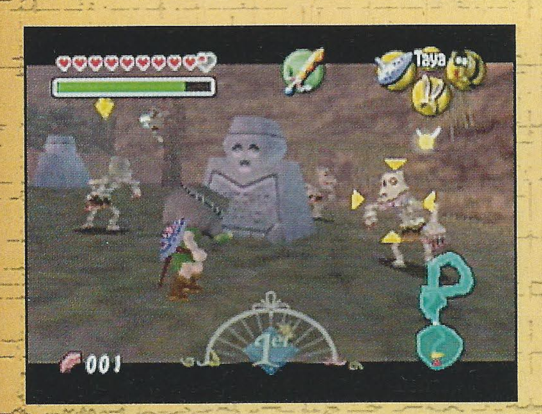


Dispárale una Flecha de Hielo para frenarle los pies antes de que se dé la vuelta, y aprovecha para machacarle con tu espada (mejor la de Esmeril).

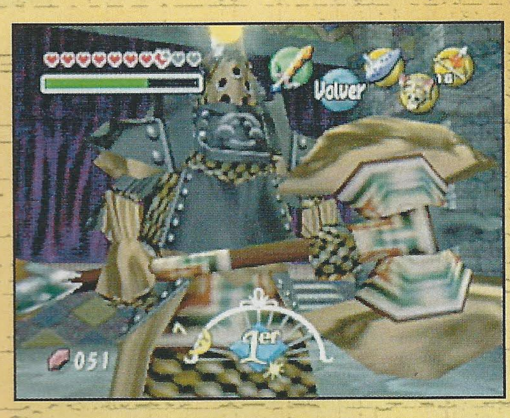
Cuando acabes sobre el puente roto y aparezca el cofre, usa el Gancho contra el cofre para obtener el casco. Esto te convertirá en el jefe de los esqueletos, con lo que evitarás, por un lado, que te ataquen, mientras por otro lado, podrás darles órdenes.



Canción de la tormenta







Impresindible para avanzar en nuestra aventura. Ponte el Casco del Capitán en el cementerio durante la noche, y habla con los esqueletos que danzan alrededor de una tumba para que la abran.

Por el subsuelo del cementerio, dirígete a la puerta y enciende las tres antorchas con tu Flecha de Fuego. Si te molestan los murciélagos, mátalos a todos y aparecerá un cofre con 50 Rupias.

En la siguiente habitación te espera Knuckle de Hierro. Es lento, pero su hacha puede acabar con tu vida en un momento. Cuando estés cerca de él ponte la Careta de Conejo y aléjate mientras ejecuta su golpe. Para atacarle, acércate.



Cuando acabes con él aparecerá un fantasma y una lápida que te enseñará de nuevo -ya la aprendiste en Ocarina of Time- la Canción de la Tormenta para que llueva. Para leer lo que pone tienes que centrarla con Taya.



Careta de Gibdo







Sentado encima de la pared que hay yendo hacia el cementerio, verás a un hombre que parece tener la Capucha de Garo. Ponte la máscara para que haga aparecer el árbol que debes usar con el Gancho para llegar al Cañón Ikana.

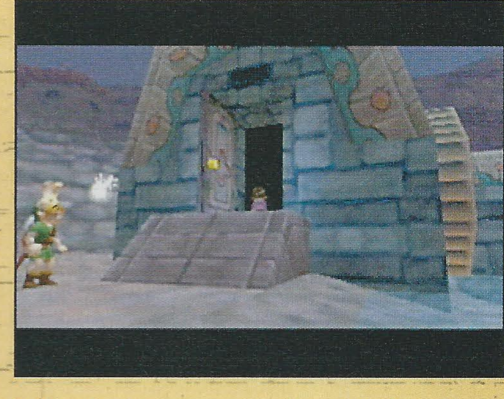
Ve hacia el puente y dispara Flechas de Hielo contra los Octoroks –en primer lugar contra el segundo– para crear bloques de hielo y poder cruzar al otro lado. Aprovecha los árboles usando el Gancho para llegar a la parte superior.

Golpea el búho para guardar la zona y sube si quieres por las rampas para encontrarte con Tingle, que nos venderá el mapa de la zona por 20 Rupias. No te preocupes en demasía por las momias porque muerden poco.







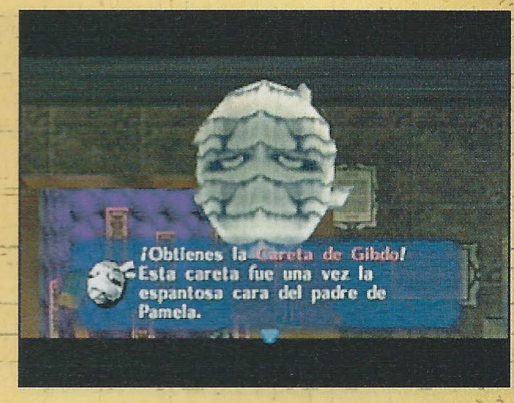


Sube la rampa para llegar al túnel que desemboca en un lago al final del cañón. Si te aproximas un poco al lago venenoso aparecerá el fantasma, **entonces toca la Canción de la Tormenta**. El agua volverá a correr en la zona, hará desaparecer a las momias y la Casa de la Caja de Música volverá a funcionar.

Dirígete a la rampa que hay a la derecha de la casa para que salga su pequeña habitante. **Corre rápidamente con la Careta de Conejo** para poder entrar y baja las escaleras. Allí te estará esperando una medio momia a punto de devorarte.





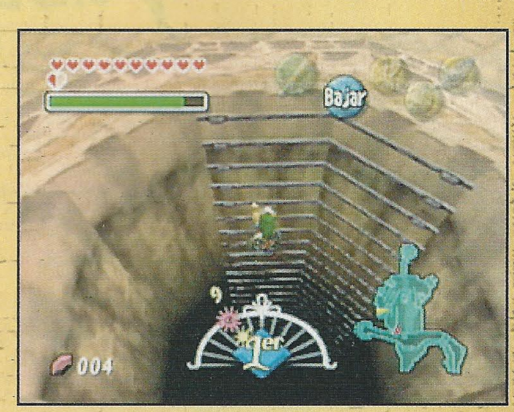


Toca la Canción de Curación para volver a la normalidad y **se le caiga la Careta de Gibdo**. Entonces podrás hablar y negociar con las momias de la zona.

En busca del escudo espejo escondido bajo el pozo

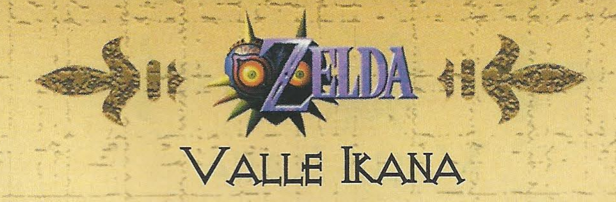


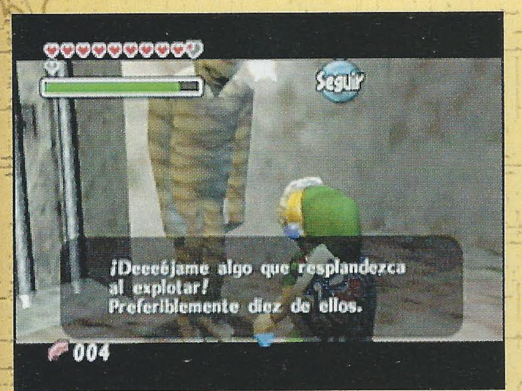
Una vez que tengas en tu poder la Careta de Gibdo, **asegúrate de tener los siguiente objetos antes de continuar**: una botella vacía, un pez –podrás conseguirlo en el río que hay cerca de la cascada de agua, al Este de Cabo Zora–, una botella con Leche –cómprasela al bandido del Camino Lácteo por 50 Rupias–, 5 Judías Mágicas –las vende el Deku del centro turístico del Sur del Pantano por 10 Rupias–, 10 Nueces Deku y 10 Bombas.



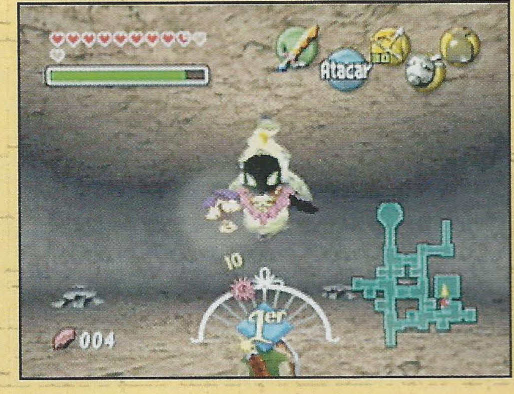
Una vez que lo tengas todo, **sube las rampas que hay a la derecha de la Casa de la Caja de Música** para llegar al Pozo Vacío. Ponte la Careta de Gibdo para hablar con las momias y baja.







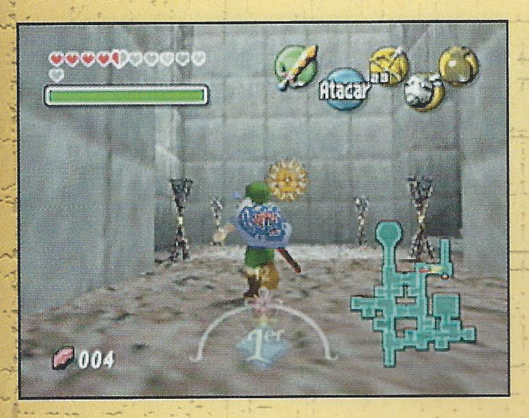
Habla con la momia, te pedirá las Judías Mágicas para pasar. La siguiente te pedirá 10 Nueces Deku y finalmente dale 10 Bombas a la que guarda la habitación del enemigo. Ésta última te premiará con un Gran Espíritu.

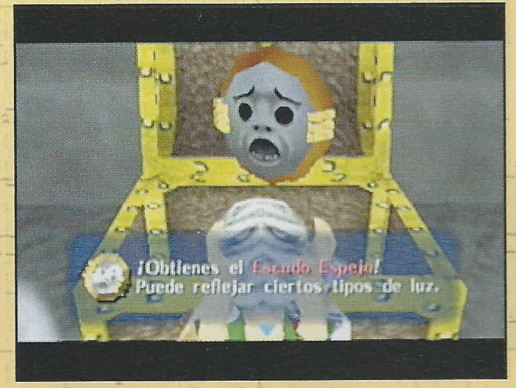


Cuando veas aparecer al espíritu, céntralo con Taya y dispara cinco flechas para acabar con él. Cuando aparezcan los Grandes Espíritus, atrapa a uno con la botella vacía.

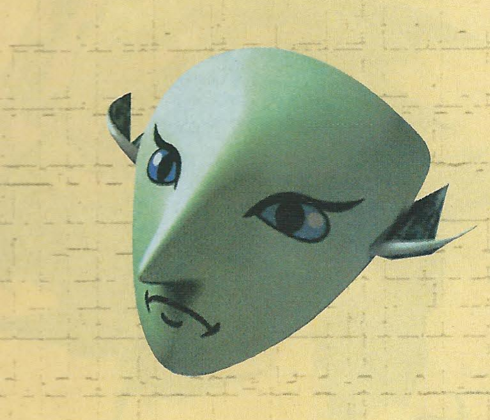


Por el mismo camino que entraste, vuelve a la segunda habitación y dale el pescado a alguien que te lo pide. Atraviesa la siguiente sala procurando no ser capturado por la gran mano que te lleva al principio del nivel y esquiva los troncos si no quieres que te desgarren vivo.





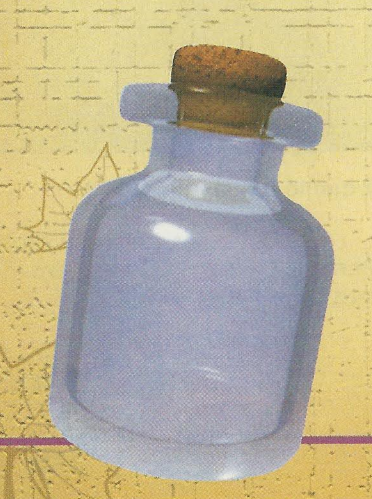
Dale la leche a la siguiente momia para, a continuación, activar el fuego de las antorchas con las flechas. Hecho esto aparecerá el cofre con el Escudo Espejo que, además de ser más resistente, te ayudará a reflejar los rayos de luz.



Antiguo castillo de Ikana

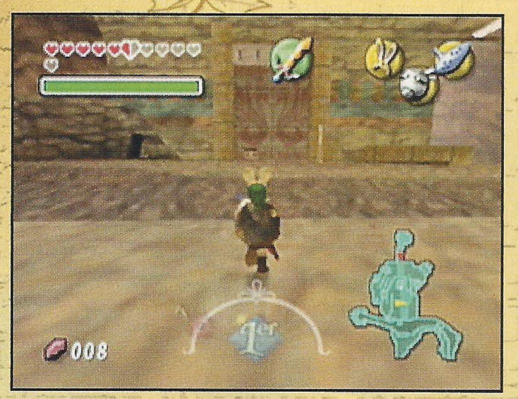
Melodías:
Elegía al Vacío

La verdad es que conseguir una melodía nunca había sido tan complicado. Como si de una mazmorra se tratara, conseguir la Elegía al Vacío para clonar tres de nuestros personajes –Link Zora, Goron, y Link normal– nos va a llevar algo de tiempo. No lo repetiremos dos veces: lleva siempre puesta la Careta de Gibdo para que no te incordien las momias.





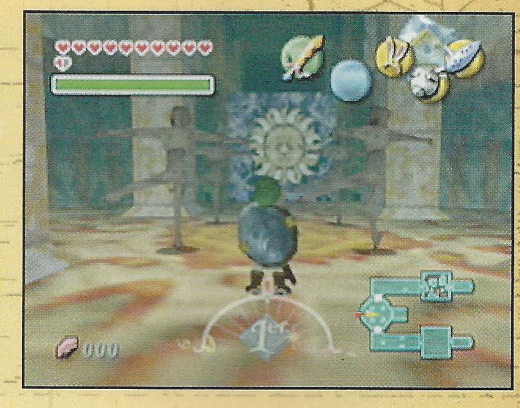
Valle Ikana



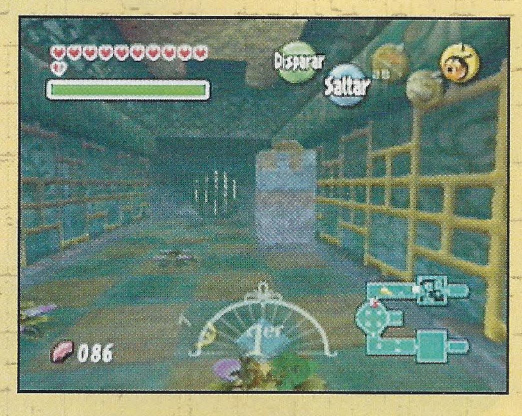
Antes de penetrar la muralla por la grieta que se abre a la izquierda, compra un Barril de Pólvora en Ciudad Reloj por 50 Rupias y asegúrate que los rayos del sol estén ocultos.



Activa el interruptor y refleja la luz con tu nuevo escudo contra el Sol del bloque azul. Antes de reflejar nada, asegúrate de estar mirando el bloque de frente para no perder el tiempo.



Dirígete a la sala principal, y si llevas puesta la Careta de Gibdo, verás a las momias danzando. Dispara una Flecha de Fuego contra el ojo interruptor de la izquierda para abrir la puerta.



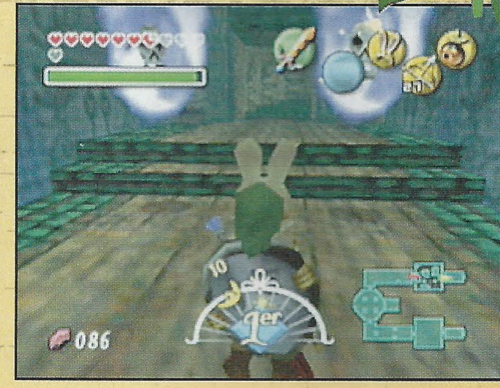


Aquí tendrás que activar primero el interruptor para que se eleve el techo y puedas pasar antes de que te aplaste. Desde el lado contrario, activa el segundo interruptor para que vuelva a subir. Ponte la Máscara Deku y dirígete rápidamente a la segunda Flor Deku para llegar a la plataforma donde está el interruptor que abre la puerta.





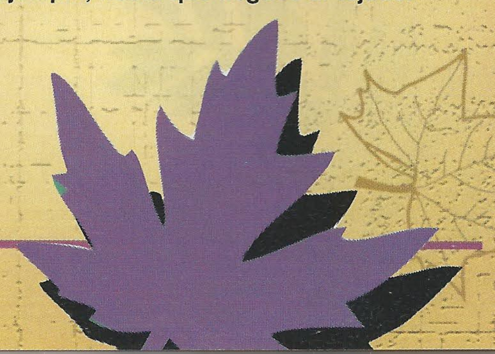
Usa la Flor Deku para llegar a la plataforma izquierda y al interruptor que abre la puerta. Acto seguido, usa la Lente de la Verdad para ver las plataformas ocultas. Desde éstas podrás matar a los Skulltula con las flechas, algo imprescindible para poder avanzar.



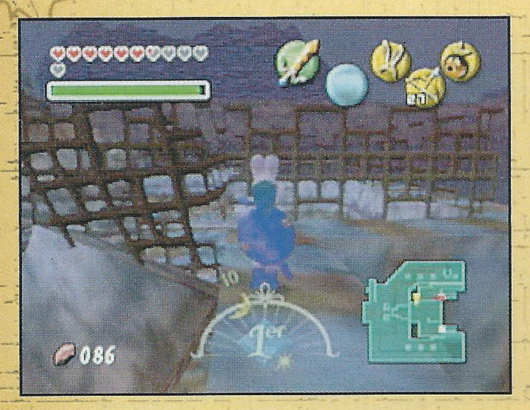
En el siguiente pasillo te esperan dos entes para quitarte temporalmente la espada. Si no quieres que esto ocurra, atraviesa el pasillo siendo Link Deku, por ejemplo, hasta que llegues al tejado.





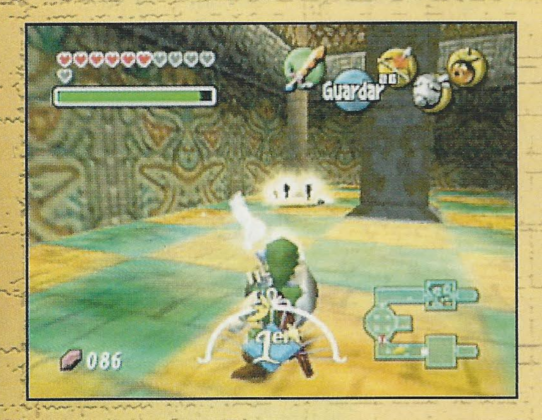


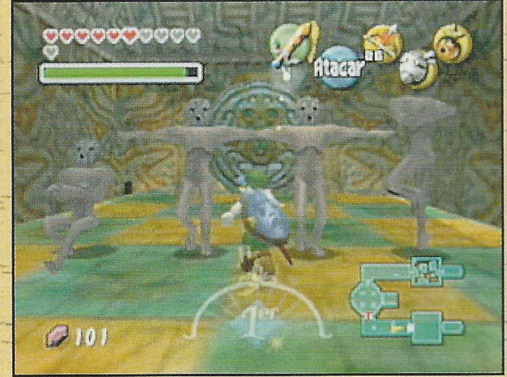
Valle Ikana





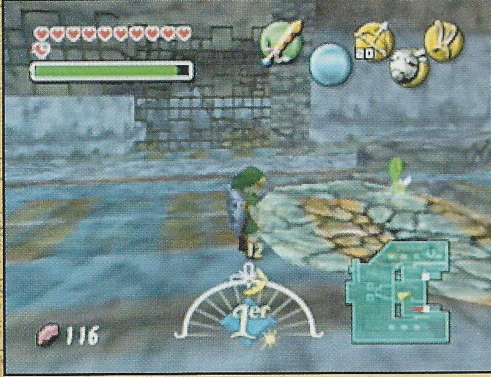
Súbete a la repisa y ve hacia el centro para localizar la Flor Deku que debes usar para activar el interruptor que mueve el bloque de piedra. El mismo que nos impedía pasar por el lado contrario por el que hemos entrado.



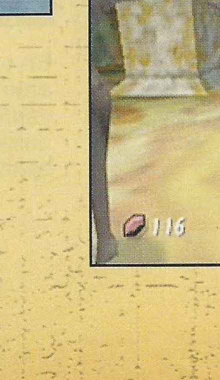


Vuelve donde las momias danzarinas y activa el ojo interruptor de la derecha para luchar contra Floormaster. Lo único que puedes hacer contra él, es utilizar tu Escudo Espejo para dividirle hasta hacerle desaparecer.

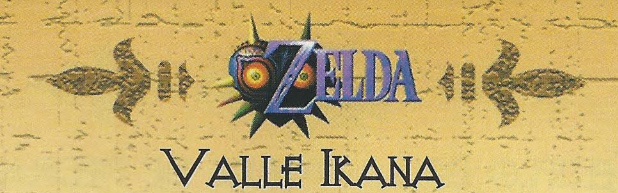
Usa de nuevo el escudo contra el bloque azul y atraviesa la sala de las otras momias bailarinas para enfrentarte por enésima vez con Wizrobe. Con él debes usar la misma técnica que en los combates anteriores.



Abre la puerta, pasa de las momias, sube al tejado y localiza estas grietas. Ponte la Máscara Goron y usa el Barril de Pólvora para abrir el agujero y bajar. Olvídate de las momias y quita el bloque.





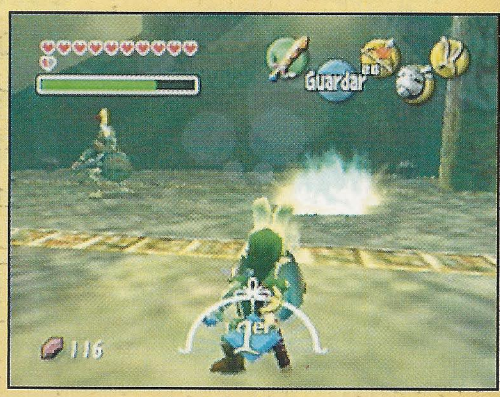


Guardián: Rey Vigorse & sirvientes

Aquí te enseñams cómo conseguir la Elegía al vacío, una melodía que nos permitirá clonarnos, aunque sin corazón. Lee atentamente todas las pistas que te damos a continuación.

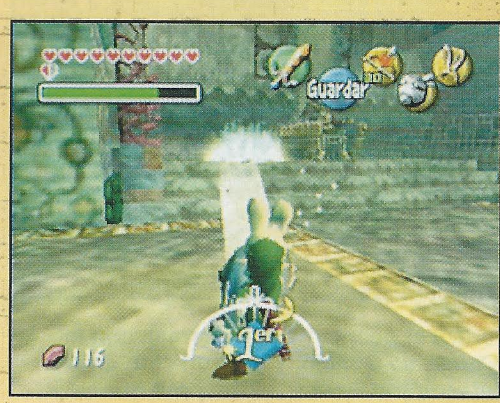


Nada más comenzar el combate contra los sirvientes, dispara flechas de fuego contra las cortinas para que haya luz.



Golpea a los sirvientes con tu espada y, cuando estén en el suelo, corre inmediatamente a los focos de luz y usa tu escudo contra los enemigos. Una vez que acabes con ellos, saldrá Yigorse.



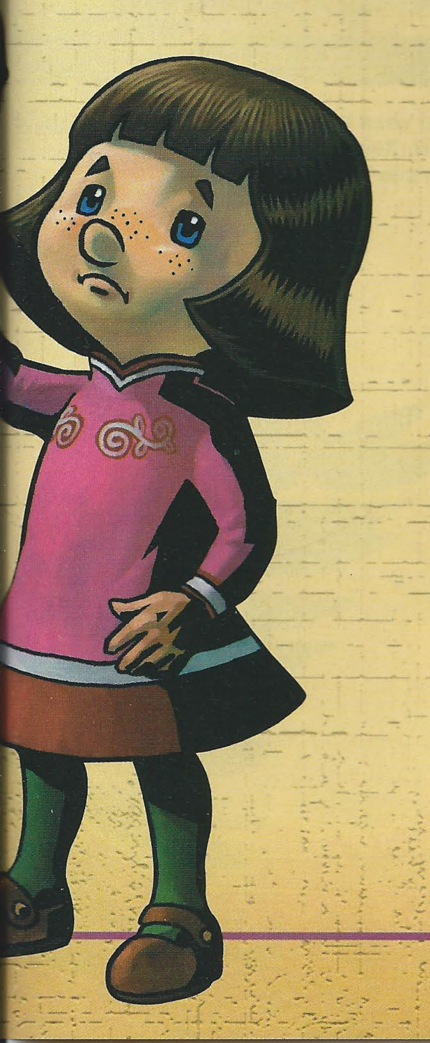


Usa la misma técnica para vencerle, pero ahora ten mucho cuidado con el veneno que lanza si estás cerca de él. Vigila también su cabeza, que previamente decapitada se lanza sobre tí para morderte.





Si todo ha ido bien, después de una breve discusión entre el rey con sus secuaces, aprenderás la Elegía al Vacío para poder clonarte, pero sin corazón.





Templo de la torre de Piedra

Objetos:
Flecha de Luz
Máscaras:
Máscara del Gigante,
Restos de Twinmold

Localizado al Noreste del valle, para ser el último templo, no es precisamente el más largo del juego, pero sí el más lioso e incluso tedioso. Tendremos que darle la vuelta en numerosas ocasiones, utilizar la técnica de clonación... y más nos vale empezar durante el primer día con el tiempo invertido si queremos acabarlo.

Subiendo al Templo

LOCALIZACIÓN

Primero tenemos que llegar a la Torre de Piedra que da paso al templo. Ésta se halla situada al Este del valle, subiendo por las rampas.







Cruza el puente de plataformas con la Careta de Conejo, y deja un clon en el interruptor. Para subir tendrás que utilizar el Gancho y dejar clones de cada uno de nuestros personajes –Zora, Goron y Link– para que activen los interruptores que mueven las plataformas.

Básicamente, sigue este procedimiento siempre que veas tres interruptores seguidos ,o bien uno sólo para mover las plataformas que te permiten cruzar al otro lado. Si no localizas un bloque para utilizar el gancho, es preferible subirte encima del que tengas más cerca para obtener una mejor perspectiva.







Cuando te encuentres con los Beamos, te dispararán un láser que debes rechazar con tu escudo... y cuando menos se lo esperen, lánzales una bomba para quitártelos de en medio.

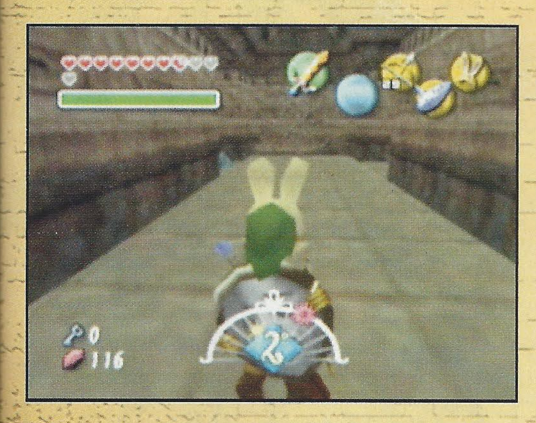
Una vez arriba del todo, activa el búho de piedra y pon clones en el siguiente orden para poder entrar en el templo: primero interruptor derecha, después izquierdo, y finalmente el que está en el centro.





Templo de la Torre de Piedra

Dentro del Templo - Realidad







Entra por la puerta de la izquierda. En esta habitación hay perros-bomba cerca de cada interruptor. Acércate sin prejuicios y haz que reboten contra tu escudo para librarte de ellos.

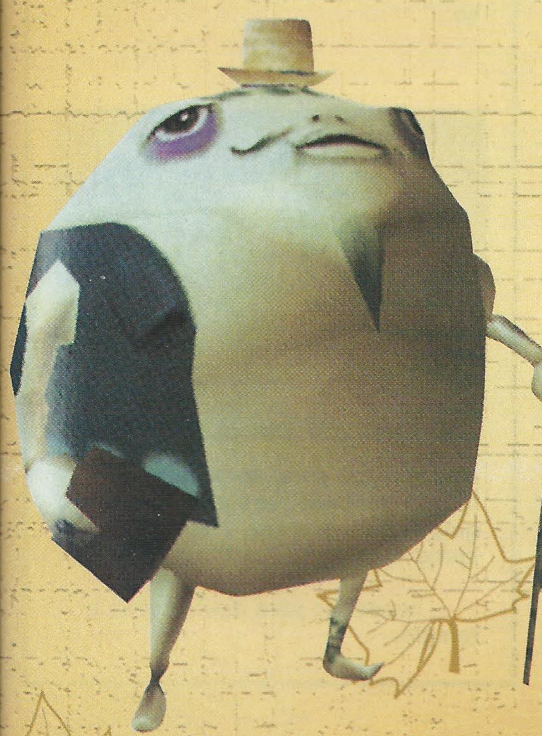
Pon un clon en cada interruptor –menos de Link Deku, que debido a su peso no activa ninguno–, y acuérdate de colocar en el más grande a Link Goron. Localiza la pared con grietas y pon una bomba para reventarla. Ponte la Máscara Goron para una vez dentro romper las primeras cajas. Coge una caja pequeña y déjala encima del interruptor que te falta para abrir la puerta.

Localiza la pared con grietas y pon una bomba para reventarla. Ponte la máscara Goron para romper las primeras cajas. Con la caja pequeña abrirás la primera puerta.





Aquí te fijarás que en el suelo hay un cuadrado de color oscuro. Pon una bomba y baja por el agujero. Usa tu escudo contra el bloque azul y ve a por el mapa que esconde el cofre después de atravesar la lava con Link Goron.

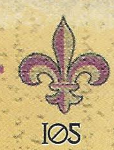




Como Link Goron, acaba con los Armos –son las estatuas– para que aparezca un cofre con la Llave Pequeña. Sube, y abre la puerta



Ponte la Máscara Zora y nada hasta la puerta donde está el enemigo –una mano alargada–. Deja que te atrape para que te eleve a la plataforma donde se encuentra el cofre con otra Llave Pequeña.





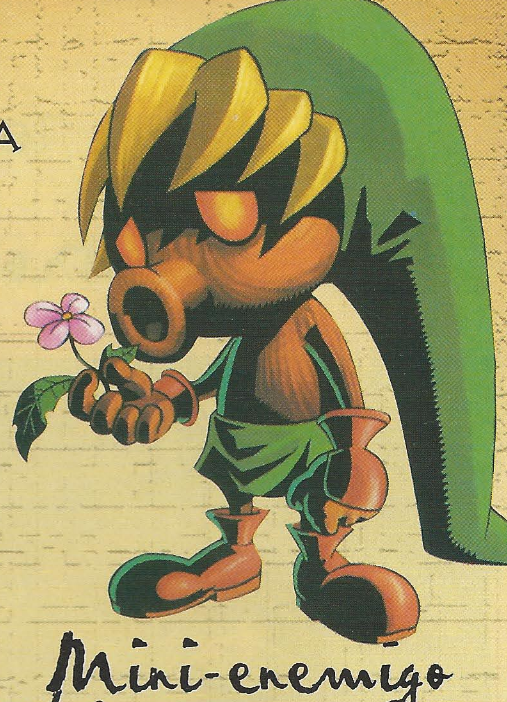
Templo de la Torre de Piedra

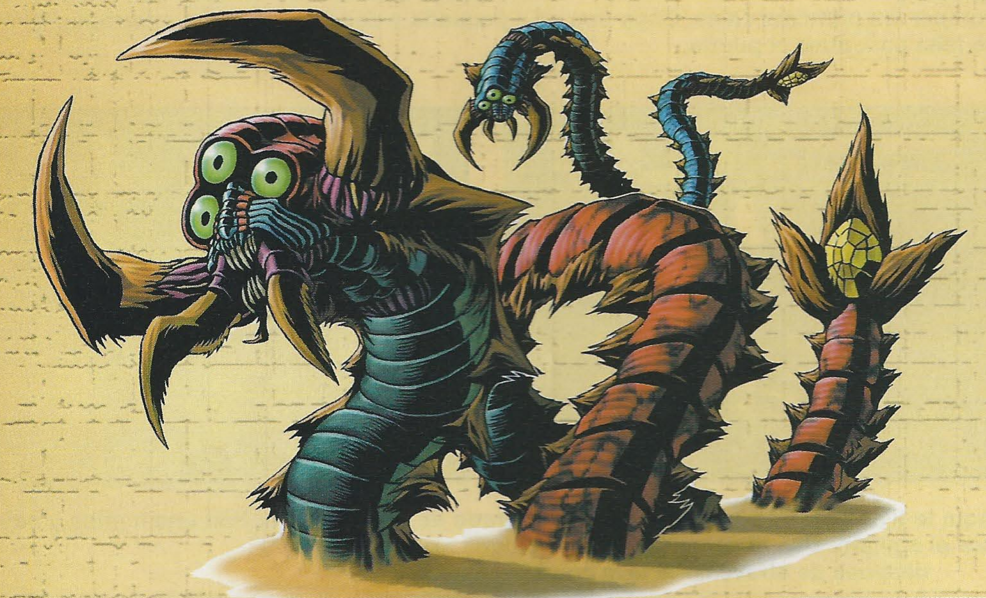


Vuelve a bajar al agua y sigue el camino protegido por la mano hasta la siguiente habitación. Aquí, **usa el escudo para reflejar la luz contra el espejo** –unos 10 segundos– y de este modo recargarlo. Cuando dejes de enviar rayos de luz, verás que el espejo comienza a reflejarla. Corre hacia el espejo y **usa la luz para hacer desaparecer el bloque azul**.



Además de estar esperándote un perro-bomba, verás un cofre con la Brújula dentro. Vuelve donde el foco de luz y **abre la puerta con la llave**.





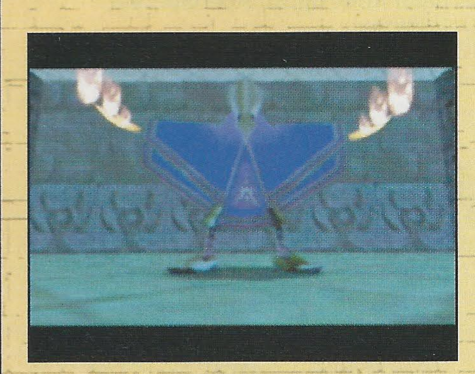


En esta habitación, mata primero a los fantasmas y luego ponte la Máscara Goron. Golpea el muro que hay en medio y de repente aparecerá el foco de luz que debes **reflejar en los espejos del lado izquierdo** para poder salir.



En la sala de lava, usa tus habilidades Deku y los propulsores para llegar a la habitación del enemigo. Asegúrate de **tomar bien las curvas y propulsarte al máximo** si no quieres caer.

Mini-enemigo Fantasma de Garo



Este Garo tiene un ataque muy sencillo, que consiste en realizar saltos para atacarte con sus dos espadas. La estrategia más eficaz es **ponerte la Careta de Conejo y conseguir que vaya hacia ti**.



Una vez que pare, aprovecha inmediatamente para asestarle un golpe con la espada. Tras cuatro o cinco toques acabarás con él y **aparecerá un cofre con la Flecha de Luz**, necesaria para dar la vuelta al templo.

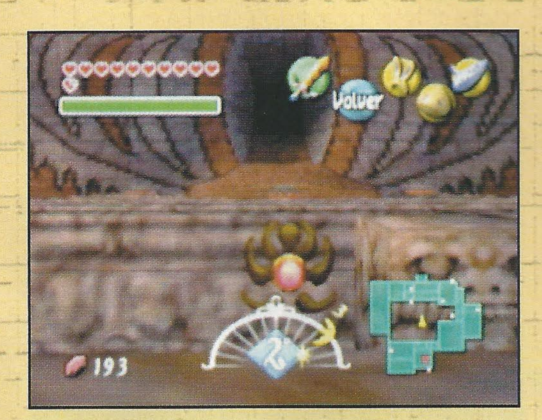
Templo de la Torre de Piedra



Atraviesa la siguiente habitación. Para acabar con el enemigo, céntralo primero, lánzale una bomba para quitarle la máscara que le protege y dispárale dos flechas.



En el puente te espera Eyegole. Céntralo con Taya y sitúate cerca de él para que aseste su golpe. Cuando veas que **está a punto de realizarlo, salta hacia atrás y dispárale una flecha en el ojo**, que en ese preciso instante será de color amarillo.





Ahora tenemos que salir del templo para darle la vuelta. Toca la Canción de Vuelo para volver al principio, luego gírate para salir; tendrás que **colocar los clones en orden**, al igual que hiciste antes, para situar las plataformas y finalmente **disparar una Flecha de Luz**, desde la plataforma más cercana, **contra la gema roja** que te mostramos.

Templo invertido



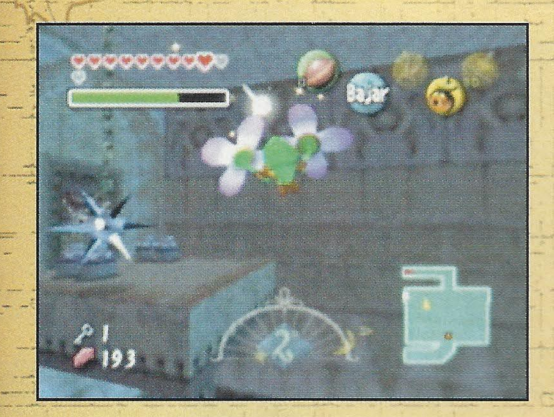
Toma el camino de la derecha y abre la puerta. **Si te ves mal de energía**, en ambos extremos de la sala, hay unas cajas con corazones.



Dispara una Flecha de Luz contra el Sol del bloque azul para pasar y ponte la Máscara Deku. **Salta donde está el Hiploop** y adéntrate hasta alcanzar el interruptor. Aparecerá el cofre con una llave.



TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA



Con la llave en tu poder, vuela hacia la parte superior. Colgando de la puerta que abre tu llave están las bombas explosivas.



Dispara una Flecha de Luz contra el interruptor rojo para dar la vuelta al templo. Cruza, como Link Goron, y activa de nuevo el interruptor para que el templo permanezca invertido y abras la puerta.



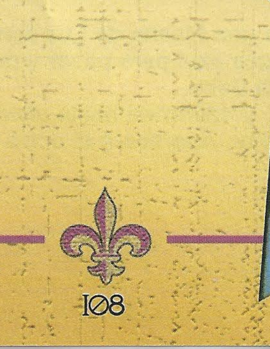
Nada más entrar, activa el interruptor rojo, mata a los enemigos y empuja el bloque hacia el centro. Da la vuelta al templo otra vez y llévalo hacia el lado contrario. Otro volteo al templo y ahora empujas el bloque hacia el frente. Activa otra vez el interruptor y finalmente lleva el bloque hacia el interruptor que abre la puerta.



Usa el bloque para llegar a la plataforma donde está la puerta. Te espera un nuevo enfrentamiento con Wizrobe. Usa la estrategia de siempre contra él y luego utiliza el cofre para subir donde está la puerta.



En la siguiente sala, usa la Flor Deku para llegar al otro lado. Desde la segunda Flor Deku, salta hacia el hueco de la derecha y ponte la Careta de Piedra para que los Armos Muertos no te molesten.



Templo de la Torre de Piedra



En el interruptor que hace desaparecer el aro de fuego que rodea al cofre con la Llave Pequeña, crea un clon. Sal de esta pequeña habitación y abre la puerta.

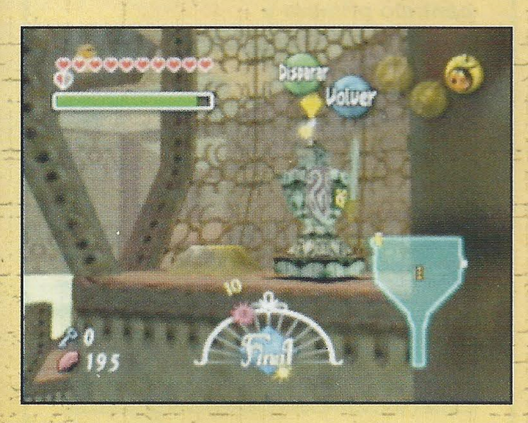


En esta sala, protegiendo la plataforma a la que debes saltar, verás a la izquierda unas bombas colgantes estrelladas. Usa tu gancho, como Deku Link, para alcanzarlas y conseguir que, con el impulso que cogen, choquen entre sí y revienten.



Cruza hacia el lado opuesto. Abre la puerta y avanza hasta las cajas reponedoras, evitando que los entes fantasmagóricos te dejen sin espada. Prepárate para luchar contra Gómez.

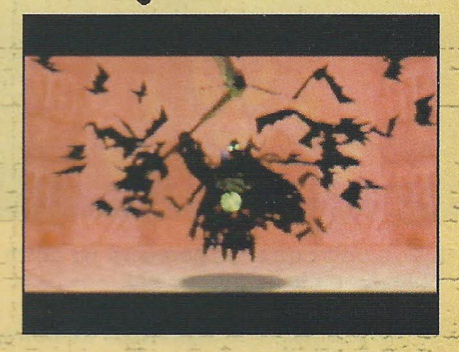
En esta sala verás a la izquierda unas bombas colgantes estrelladas. Utiliza tu gancho para conseguir que choquen entre sí y revienten.



Vuelve a la sala anterior a la de Gómez, la de las bombas colgantes estrelladas, y sitúate en la entrada. Gira a tu derecha y cruza la puerta. Salta hacia donde está el robot con la Careta de Conejo y ponte, inmediatamente, la Careta de Piedra para protegerte.



Mini-enemigo Gomez



Gómez está permanentemente protegido por sus hordas de murciélagos y te atacará con su guadaña para hacerte trizas en un periquete. Lo primero que debemos hacer es eliminar los murciélagos que lo protegen con la Flecha de Luz.



Acabada la tarea, corre a por él con tu espada para que intente atacarte. Esto le dejará desprotegido por completo y podrás atacarle. Otra estrategia más certera consiste en tirarle bombas cuando no tenga a los murciélagos.



Si te ves muy apurado, intenta matar a los murciélagos para obtener magia. Después de vencerle, abre el cofre con la Gran Llave del enemigo del templo.



TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA

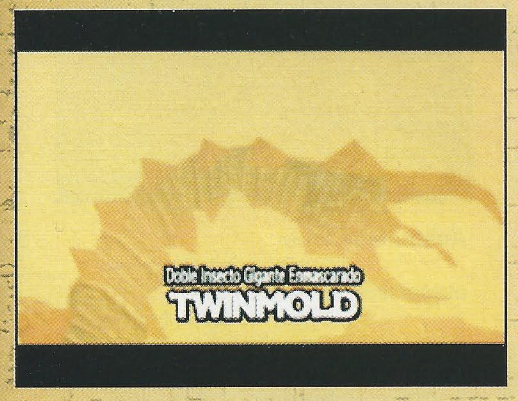


Activa el interruptor y aparecerá un cofre en el techo de la sala principal, usa el gancho para alcanzarlo. Si te caes por cualquier motivo, o te equivocas de cofre, también podrás hacerte con él desde la sala principal.



En la habitación previa a Twinmold; en primer lugar activa los interruptores, usa el Gancho contra el cofre y contra el plato para subir, esquiva los pinchos y por último abre la puerta que lleva al enemigo.

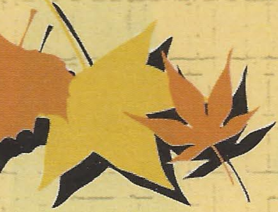
Guardián: Twinmold (Doble insecto gigante enmascarado)





Colócate inmediatamente la Máscara del Gigante para estar a la altura del enemigo. Esta máscara consume energía, así que tendrás que romper las columnas de piedra para conseguirla después de quitarte la máscara. Si no quieres arriesgarte en exceso, asegúrate de tener Leche de Reserva o botellas con pociones mágicas.





El único recurso ofensivo de Twinmold se resume en aparecer de debajo de la arena para golpearte. Simplemente, atácale en la cabeza con tu espada si eres Link el gigante o bien, provisto de la Capucha de Conejo, dispárale flechas.

Mini-enemigo Eyegole



Arriba, abre la puerta y prepárate para luchar. Este Eyegole es más poderoso que el otro que nos encontramos cuando jugamos con el templo en estado normal.



Su ataque principal viene en forma de rayo, que no dejará de acosarte hasta que se decida, como antes, a atacar con sus brazos. Así que, céntralo primero y defiéndete cuando dispare su rayo mortal.



Cuando veas que te ataca intentando machacar el suelo, salta hacia atrás y dispárale una flecha al ojo. Una vez acabes con él, aparecerá el cofre con la Máscara del Gigante.

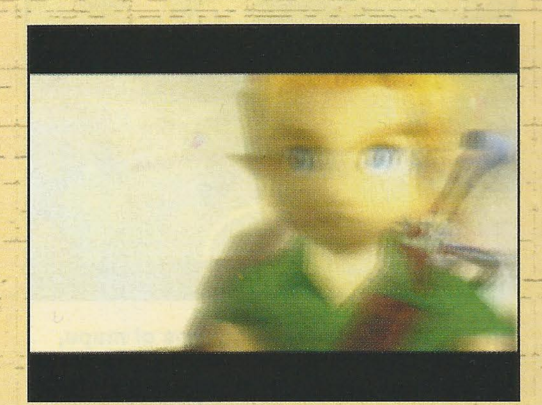




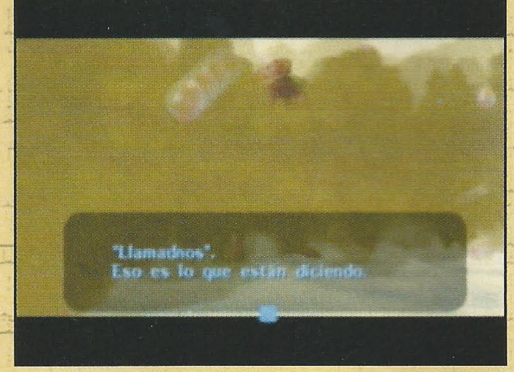


Después de vencerle, no olvides coger el corazón y hacerte con los Restos de Twinmold para concluir el último templo del juego. ¿Verdad que al final no ha sido tan difícil?

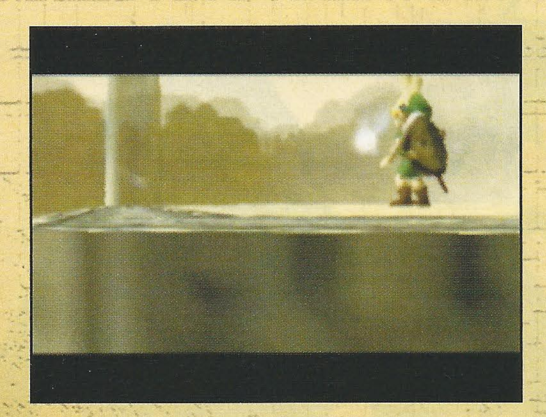
La liberación de los guardianes



Después de obtener los Resto de Twinmold, los guardianes volvieron a hacer acto de aparición...



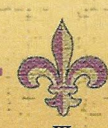
... para pedirnos que les llamásemos y darles la oportunidad de salvar Términa de la destrucción que se le avecinaba.



Taya, claro está, tomó la iniciativa de llamarlos desde el tejado de la Torre del Reloj para acabar con Skull Kid...



... el amigo de los guardianes, los cuales nos pidieron que le perdonásemos...





Las hadas del Templo de la Torre de piedra

Como bien habrás podido deducir, de las últimas quince hadas que aquí se esconden, obtendremos la Espada de la Gran Hada. Es la más poderosa del juego, si bien, tiene el pequeño inconveniente de no poder protegerte mientras la estás usando.





Con el templo del derecho, nada más entrar y de frente, verás un interruptor amarillo en uno de los ojos. Dispárale una flecha y luego, acaba con los enemigos que hay alrededor. Usa el gancho para llegar al cofre.



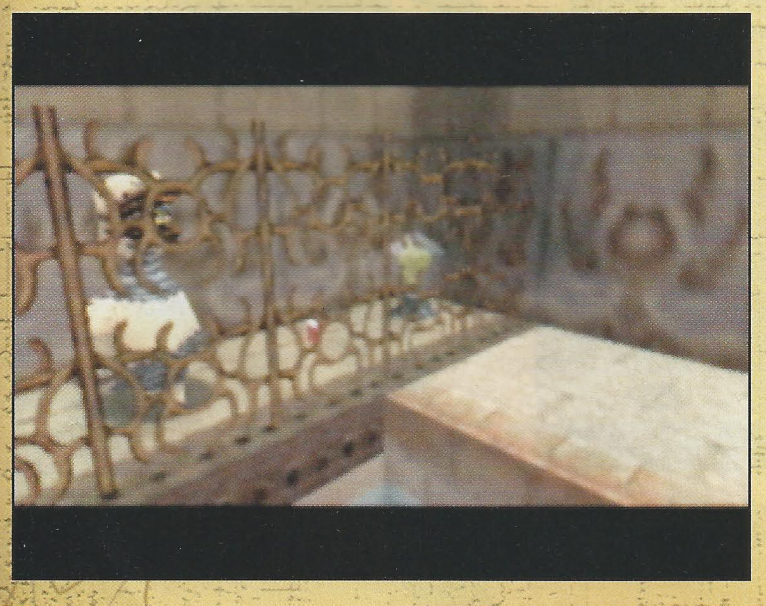
En el lugar donde tuvimos que romper, siendo Link Goron, la columna que impedía el paso del foco de luz. Dispara una Flecha de Luz contra los seis soles.



En esta misma habitación, detrás del bloque azul de la derecha, hay otro cofre con un hada. Usa los espejos o una Flecha de Luz para despejar el camino.



En la sala donde conseguimos el mapa, sitúate entre las dos primeras esculturas de piedra y mira arriba, a tu derecha. Hay un plato para subir, con el gancho, a la plataforma donde se esconde un cofre.

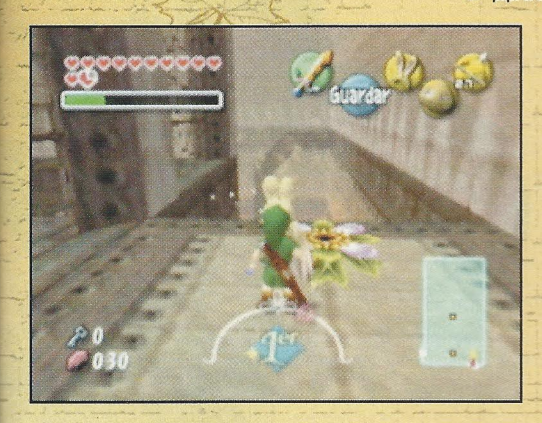


En el mismo lugar donde utilizamos a Dixihand para obtener una Llave Pequeña, vuelve a dejar que te agarre para subir. Pon una bomba cerca del interruptor para activarlo y regresa por donde has venido para hacer desaparecer el bloque azul, matar al Beamos y abrir el cofre.





TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA



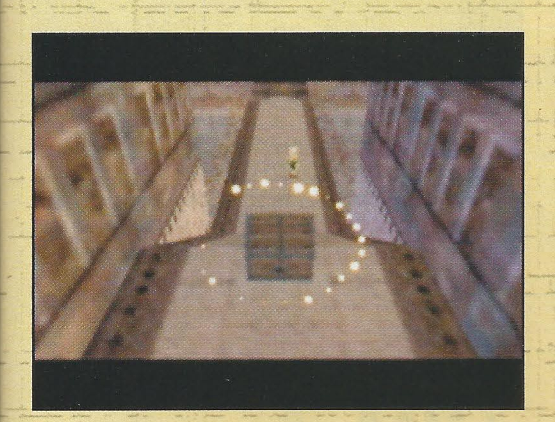





En la habitación con el río de lava, usa la Flor Deku y dirígete hacia la izquierda donde está la plataforma con las rupias y un cofre con hada incluida.

En esta habitación, donde está el río de lava, baja las escaleras. Activa el interruptor machacándolo y rueda hacia el otro interruptor que hay al final del camino. Debes rodar hacia las columnas y pasar por los huecos andando, si no quieres que la tarea te resulte de todo punto imposible.

Vamos a por la última hada que nos hace falta para obtener la espada de la gran Hada. Como siempre, exigimos tu atención para llevar la misión a buen puerto.



Mata al primer Eyegole para que aparezca a tu espalda otro cofre con hada.



Mata al Hiploop de la siguiente sala. Baja por la derecha y, con una bomba, activa el interruptor para que aparezca, donde los jarrones y los pinchos de la parte inferior, un cofre.





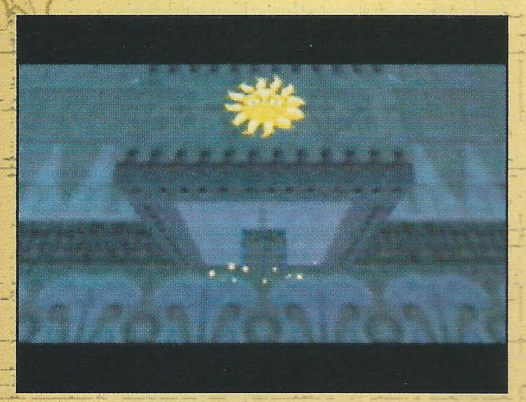
Acaba con todos las bombas explosivas que hay bajo el agua y activa el interruptor dorado. Vuelca el templo y regresa a esta misma sala. Ahora están los propulsores para Link Deku. Pon un clon de Link en el interruptor azul para que desaparezca el aro de fuego que protege el cofre, y luego sube a por él.

Desde esta sala, dispara una flecha al ojo congelado para que aparezca otro cofre.



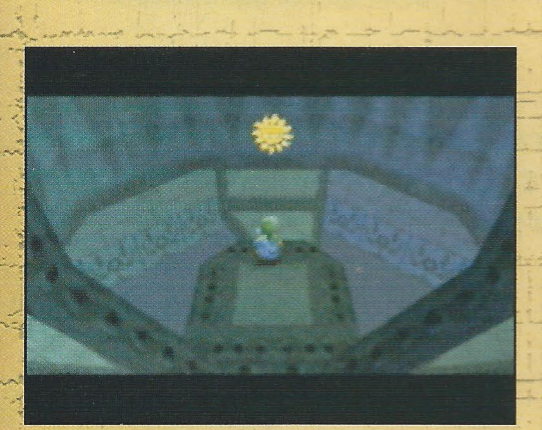


Templo de la Torre de Piedra

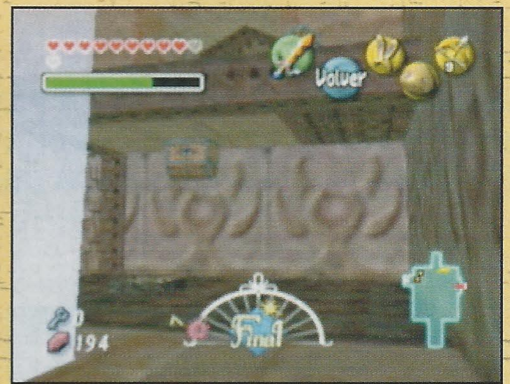




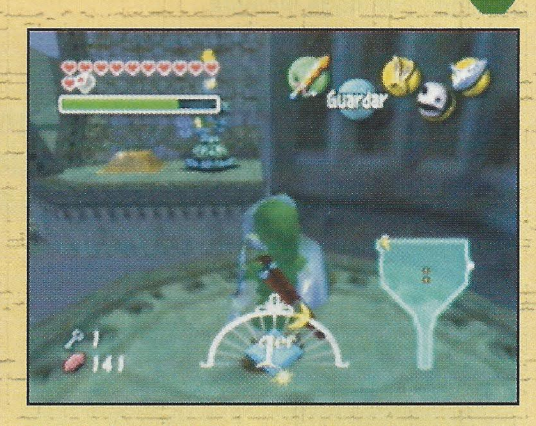
12- No olvides tampoco disparar una Flecha de Luz contra el Sol. Esto hará que aparezca el cofre que debemos abrir bajo el agua, cuando el templo no esté invertido.



13- En la sala principal, dispara una Flecha de Luz contra el Sol. Aparecerá el cofre que debes abrir en la sala principal, cuando el templo esté del derecho.

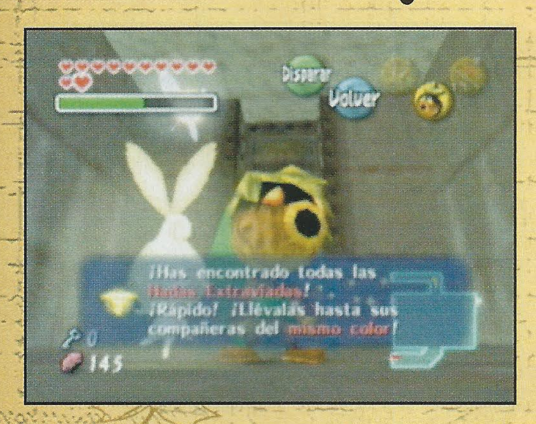


14- Cuando hayas acabado con Wizrobe, comprobarás que el mismo cofre que utilizamos para subir a la plataforma de la puerta esconde otra hada.



15- Activa el interruptor que hacía aparecer el cofre que nos ayudó a llegar a la plataforma donde estaba el segundo Eyegole. Haz que el templo vuelva a su estado normal, y mira bajo la plataforma donde conseguimos nuestra primera hada.

La gran hada de la amabilidad



Al Este del valle, encontrarás una puerta como ésta para adentrarte en la Fuente del Hada.





Entrégale las hadas para que se recomponga y, a la vez, te recompense con la espada más poderosa del juego: la Espada de la Gran Hada.



El sepulturero del cementerio Ikana





La sexta botella se encuentra bajo el Cementerio Ikana. Colócate el Casco del Capitán para que los Starchild abran la tumba. Asegúrate primero de estar jugando durante el día final a partir de las seis.

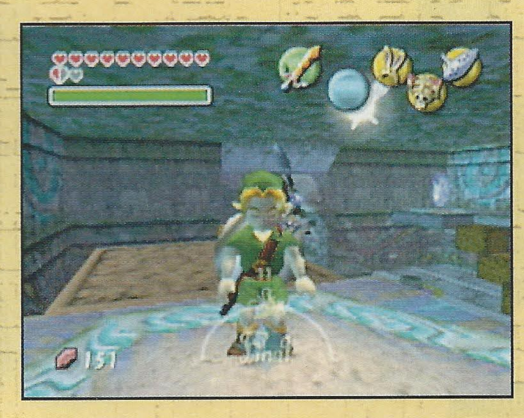
Quítate la máscara y habla con el enterrador para ayudarle a ver la luz de tu amiga Taya. Ahora deberás guiarle hacia la tierra que esconde los tres espíritus, el lugar donde debe cavar.





Para que Dampe te siga, anda despacio y retrocede constantemente. De lo contrario se perderá. Hay un espíritu en la parte baja y dos en los pilares.







Para que Dampe suba a los pilares, tienes que dirigirle hacia los recuadros de madera que, debido al peso de los dos, se hundirán. Cuando salgas del cuadro, la plataforma llevará a Dampe cerca de donde tiene que cavar. Mientras tanto, debes correr para subir la escalera o los bloques antes de que llegue para que puedas guiarle.

Una vez liberadas las almas, aparecerá Big Boe. Prepara tus flechas y céntrale. Atácale cuando no esté girando y, la última botella será tuya.









Templo de la Torre de Piedra

Primer Piso

Llave

Llave

Jefe

Primer Piso (al revés)

Llave

Llave

Llave

Llave

Pergamino

Sótano

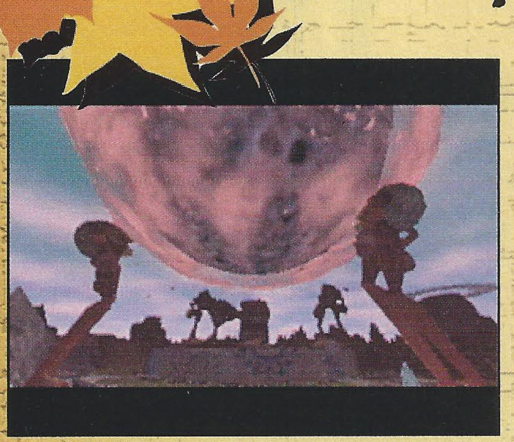
Segundo Piso (al revés)



Máscaras:
Máscara de la Fiera Deidad

La confrontación final con Majora está más cerca que nunca. Durante el transcurso del primer o segundo dias aprovecha para recargar toda tu munición –no olvides comprar Bombuchu– y llenar tus botellas de Hadas en el Puesto de Intercambio. Asegúrate también de llevar las 20 máscaras necesarias para estar en igualdad de condiciones que Majora.

Haciendo tiempo

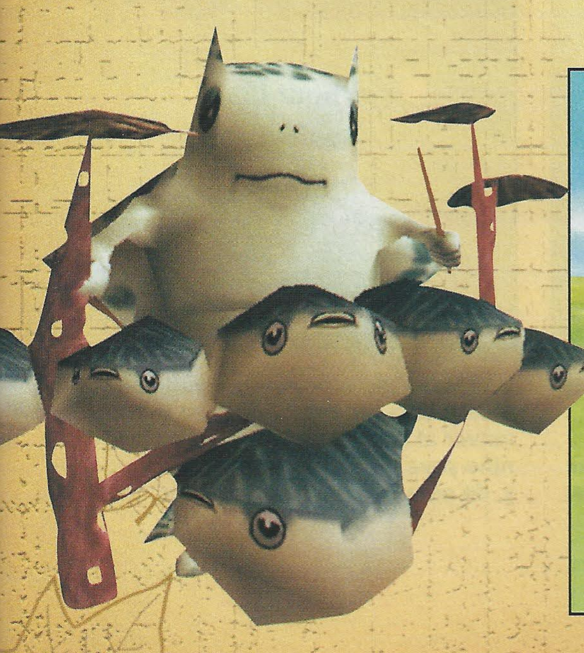






De vuelta al último día a las 12 de la noche, justo con el comienzo del carnaval, sube a la Torre del Reloj. De nuevo te encontrarás con Skull Kid, pero en vez de salir corriendo como en la última vez, toca con tu Ocarina la melodía Oda al Orden para llamar a los cuatro guardianes, los únicos que pueden detener la malévola luna antes de que consuma Términa. También Skull Kid será liberado de la posesión diabólica de Majora, y Link podrá ir en su búsqueda, eso sí, sin que cuente el tiempo.

Los cuatro niños guardianes





Dentro de la luna, dirígete al árbol y habla con cualquiera de los niños para jugar al escondite en su mazmorra. Es muy recomendable que empieces por el que lleva la máscara de Twinmold. Entrégale las máscaras que te pida, menos la Careta del Conejo que la dejaremos para el final.



Mazmorra Twinmold





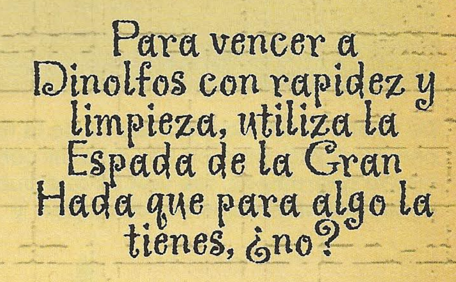
Abre la puerta para luchar contra Dinolfos. Si tienes la Espada de la Gran Hada, acabarás con él de un toque.

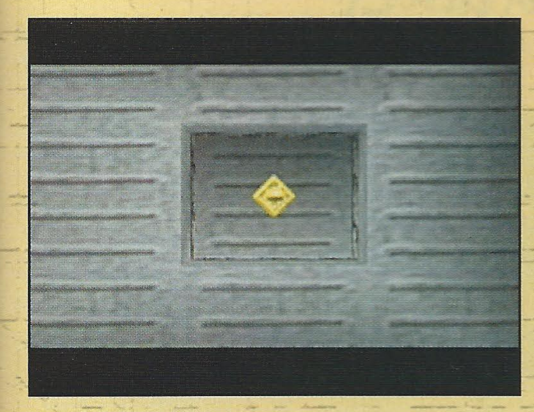




En la siguiente habitación te espera Garo. **Aguarda paciente a que ataque primero** mientras corres con la Careta de Conejo. **Atácale cuando esté quieto**.

Usa el cofre que esconde las 30 flechas para subir. Arriba te espera otra vez Knuckle de Hierro, espera a que te ataque para correr y asestarle un buen golpe.









Después de acabar con él aparecerá otro cofre. Déjalo a un lado por el momento y fíjate en la grieta que hay en la pared de la derecha. Sitúate enfrente y **usa un Bombuchu** contra ella. Cuando veas que el Bombuchu se acerca a la grieta, dispárale una flecha para reventarla. Es difícil, y si te quedas sin flechas o Bombuchus no podrás continuar. Por eso debemos concluir esta mazmorra primero.

Activa el interruptor que hay tras la grieta para que aparezcan las escaleras. Cruza la puerta y usa otro Bombachu para reventar con una flecha la grieta que está en el techo. Si te quedas sin Bombuchus, recuerda que **en el cofre de la sala anterior hay diez**.

Una vez abierta la puerta, habla con el niño y dale las máscaras que te pida para volver al árbol. Habla con cualquier otro niño para jugar nuevamente al escondite y, de esta manera, quedarte sin máscaras.





MAZMORRA LUNAR

Mazmorra Odolwa



Tienes que llegar a la puerta situada a la izquierda de la sala utilizando las Flores Deku que hay en las plataformas giratorias.



Para poder llegar necesitarás bucear en la Flor Deku dorada de la segunda plataforma. Para ello, espera en la Flor Deku desde la plataforma izquierda que está estática en medio de la sala y aprovecha para saltar justo cuando veas que la Flor Deku dorada no se ve amenazada por los pinchos que pasan por encima.



Salta entre los troncos de los árboles para llegar a la puerta. El niño te pedirá más máscaras para regresar otra vez al árbol.

Mazmorra Goht



Sube a la plataforma principal por el puente y rueda por el camino de la derecha hasta llegar a la puerta donde están los pinchos helados. Mucho cuidado con pasar por encima de cualquier interruptor porque volverás de inmediato al comienzo de la mazmorra.



Ponte la Máscara Goron y rueda a toda velocidad hacia los cofres dorados. Cuando estés en el aire suelta el analógico y mantén presionado el botón (A), esto hará que Link Goron siga rodando mientras rebota de cofre en cofre hasta llegar a los jarrones verdes donde debes parar.



Mazmorra Gyorg

Ponte la Máscara Zora y nada a través de los túneles paa encontrar al niño: izquierdo, izquierdo, derecho y derecho. Así de sencillo.



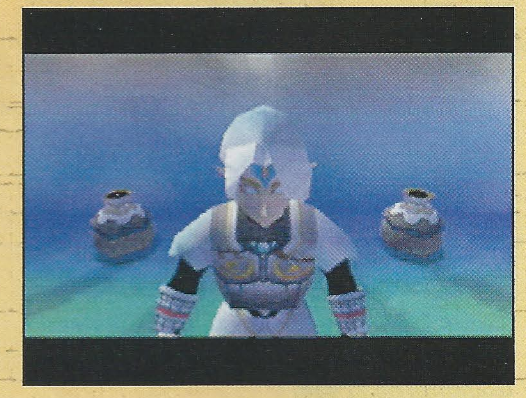
Guardia Final



Si no consigues encontrar al niño guardián, podrás volver al árbol si regresas al principio del nivel donde se encuentra este aro de luz.







De vuelta al árbol, habla con el niño que está sentado con la Máscara Majora. Cuando vea que no te quedan máscaras, te regalará la Máscara de la Fiera Deida. También puedes luchar contra Majora sin la necesidad de tener todas las máscaras, pero tus posibilidades serán inferiores.

Fase primera: Máscara Majora





Tienes que golpear a Majora por la espalda. Ponte la Máscara de la Fiera Deida y ataca siempre que Majora no esté en las alturas. Sencillamente ve a por ella y golpéala constantemente para que se de la vuelta.



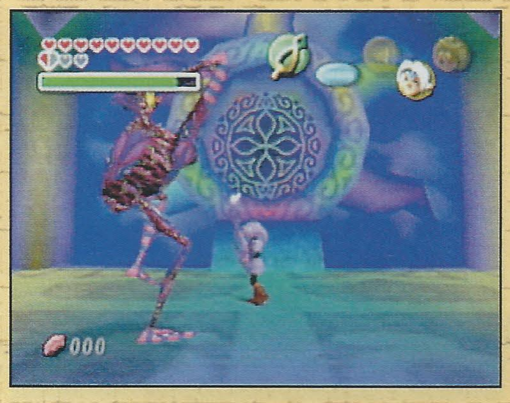


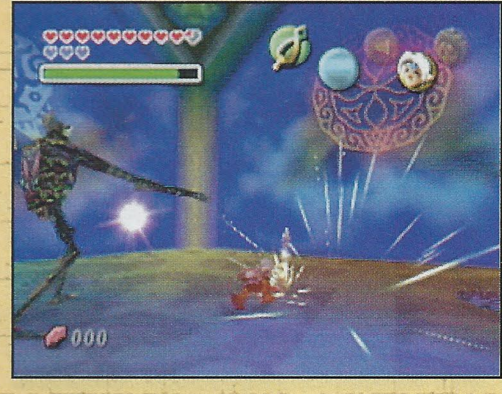


Acto seguido aparecerán los restos de los cuatro jefes de los templos con la malsana intención de atacarte. Puedes combatirles también con tu espada, pero será mucho más fácil usar las flechas o las cuchillas de Link Zora.

Fase segunda: Encarnación de Majora







A la máscara le han salido ahora extremidades, en concreto unas piernas larguísimas, y ejecuta un extravagante baile. Golpéale en las piernas para que caiga y puedas así machacarle. Evita las bolas de energía que te lance y será tuyo.

Fase tercera: Mago de Majora





1ª Opción: con la Máscara de la Fiera Deida puesta, evita sus tentáculos rodando por el suelo mientras te aproximas para atacarle. Es un proceso lento pero eficaz.

2ª Opción: cuando veas que ataca, céntrale y dispara flechas.

3ª Opción: podrás usar todas las bombas y artilugios de que dispongas porque los perderás de todos modos cuando llegue el primer día.



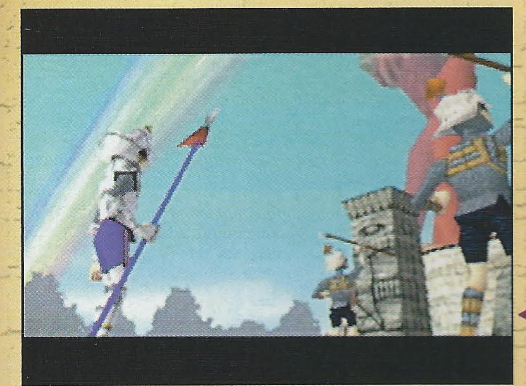


Aparecerá una peonza asesina con intención de hacerte la vida imposible, pero como tienes hadas suficientes no pasará nada si caes en combate porque podrás volver al ruedo. Por lo tanto olvídate de ella, sigue atacando a Majora y fin de la historia.





Amanecer de un nuevo día



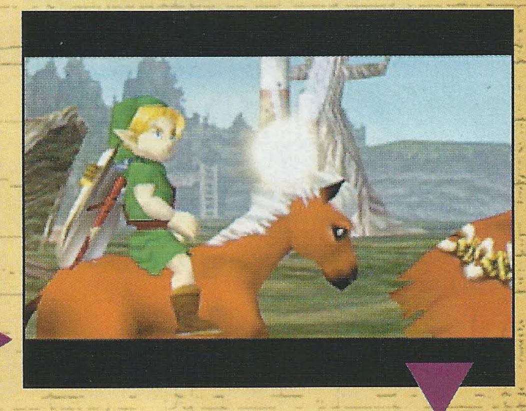




A las afueras de Ciudad Reloj, todo el mundo celebraba el amanecer de un nuevo día sin la amenaza de la destrucción de Términa. Skull Kid, consciente de lo que había hecho, se reconcilió con los guardianes; Anju y Kafei se casaron, los Indigo-Go volvieron a los escenarios, Taya y Tael se reunieron nuevamente y el vendedor de la Tienda de Máscaras Felices recuperó la Máscara de Majora. Link no es que hubiese conseguido mucho más que recuperar todas las caretas de los niños y quedarse con la Máscara de la Fiera Deida para completar la colección, pero se marchaba satisfecho a lomos de Epona en busca de nuevas aventuras... Mientras tanto, una pequeña duda asaltaba nuestras conciencias: ¿quién sería el próximo portador de la Máscara Majora, ahora que había vuelto a las manos del vendedor de la Tienda de Máscaras Felices? ¿Quién sería el nuevo comprador? Le preguntaremos a Miyamoto, a ver si sabe algo de una tal Game Cube que verá la luz dentro de poco y ya dicen que si esto y que...













Máscaras felices

A diferencia de las Máscaras Deku, Goron, Zora o Fiera Deidad, que te permiten adoptar la identidad de otro ser al trasformar tu cuerpo, las 20 máscaras restantes son máscaras normales que conseguiremos a medida que vayamos ayudando a diversos personajes a cumplir sus objetivos. Cada una de estas máscaras tiene una función especial o utilidad determinada. Conseguir las 20 máscaras no es imprescindible para salvar a Términa de su cruel destino, pero hay algunas que sí lo son o, al menos, nos supondrán una ayuda extra de la que difícilmente podremos prescindir.

Careta de Gran Hada



Quién: Gran Hada
Dónde: Norte de Ciudad Reloj

La Gran Hada de la fuente, al Norte de Ciudad Reloj, te dará su máscara si le llevas el hada que está en el Lavadero y la que está al Este de Ciudad Reloj. El pelo de esta máscara brilla cuando un hada está cerca. Si es un hada libre, la atraerás como un imán.





Hay cinco grandes hadas en todo el juego. Si consigues recuperar las hadas desperdigadas por los templos, obtendrás fabulosos premios.



Careta Explosiva





Quién: Viejecita de la Tienda de Bombas
Dónde: Norte de Ciudad Reloj

A las 12:30 de la noche del primer día, presenciarás como le roban un saco a una indefensa anciana. Golpea al ladrón con la espada y la careta será tuya. Con ella podrás detonar la máscara –botón B– cuando no tengas bombas, pero perderás algo de vida.

Capucha de Conejo



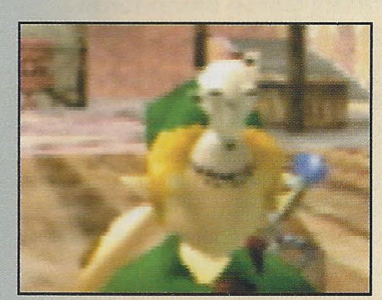
Quién: Grog
Dónde: Gallinero del Rancho Romani

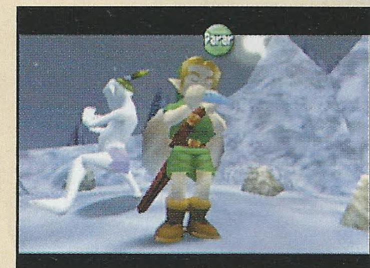
Con esta máscara podrás correr a toda velocidad. Tras conseguir la Careta de Bremen, ve al gallinero del Rancho Romani y evoluciona las gallinas. Siempre que adoptes la forma de Link, lleva ésta máscara para no perder el tiempo.

Careta de Kamaro

Quién: Kamaro
Dónde: Norte del Campo de Términa

Durante la noche de un día cualquiera, verás a Kamaro bailando encima de una rocosa seta gigante. Podrás conseguir la máscara si liberas su alma con la Canción de Curación.

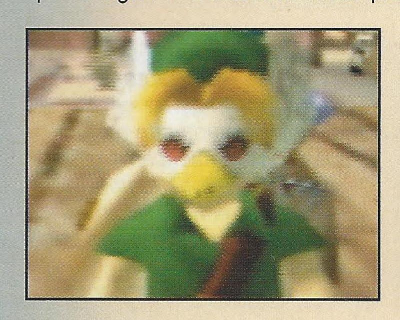


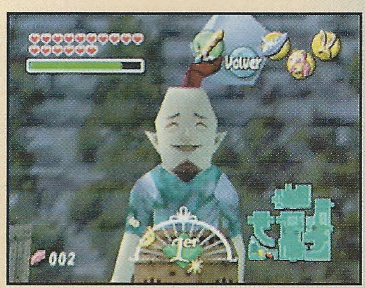


Careta de Bremen

Quién: Guru-Guru
Dónde: Lavadero de Ciudad Reloj

Durante la primera o segunda noche, verás sentado a un músico en el Lavadero. Habla con él para obtener la careta. Su única utilidad la encontrarás en el Rancho Romani, ya que gracias a ella obtendrás la Capucha del Conejo. ¿Cómo? Evolucionando a los pollitos haciendo que te sigan mientras mantienes presionado B.





Careta de Aromas

Quién: **Mayordomo Deku**
Dónde: **Santuario Deku**

Tras rescatar a la Princesa Deku, debes seguir al mayordomo, con la Capucha de Conejo puesta, para no perderle. Si lo logras, conseguirás esta máscara especial para localizar setas. Métetelas en una botella y llévalas a la Tienda de Pociones del Pantano para que Kotare te recompense con una Poción Verde. Con esta poción, además de ahorrarte unas Rupias, podrás recuperar poder mágico.

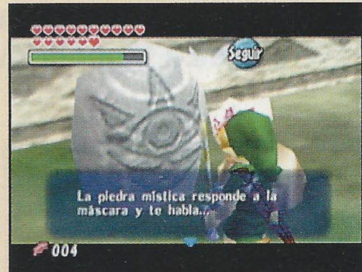
Las Máscaras Felices son objetos mágicos que te conceden poderes especiales, como por ejemplo averiguar lo que piensan los animales.

Máscara de la Verdad

Quién: **Hombre poseído por Skulltula**
Dónde: **Espantosa Casa de las Arañas del Pantano**

Consigue las 30 Skulltulas Doradas de la casa de las arañas para que el hombre poseído que te encuentras al principio de la casa te regale la máscara. Llevándola puesta sabrás qué piensan los animales y las Piedras Místicas.





Esta máscara te será útil en el Canódromo para ganar las carreras y sonsacar información de primera a las Piedras Místicas.

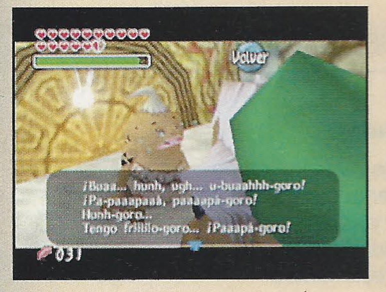


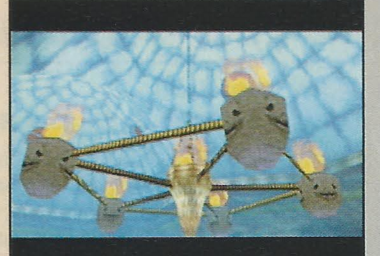
Careta de Don Gero

Quién: **Goron hambriento**
Dónde: **Pueblo de la Montaña**



El Goron hambriento que te encuentras en pleno invierno, en la plataforma de la cascada del Pueblo de la Montaña, quiere comida. Si le das el filete del Santuario Goron, obtendrás esta careta para hablar con las ranas y conseguir un trozo de corazón.







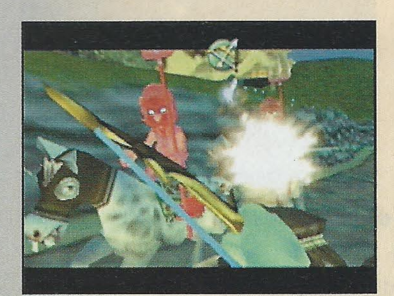
En invierno, duerme al bebe Goron con la Nana Goron. Después, enciende las once antorchas del santuario para que las ollas comiencen a girar. Desde arriba, debes romper las ollas para ver el filete. Rueda hacia la rampa para hacerte con él, y una a vez que caiga llévaselo al Goron hambriento.

Careta de Romani

Quién: **Cremia**
Dónde: **Campo de Términa**



Después de ayudar a las vacas de Romani de la invasión alienígena, Cremia podrá llevar leche al Bar Lácteo de la Ciudad Reloj. Habla con Cremia a las seis del segundo día para proteger su cargamento de los bandidos y, cuando llegues a la entrada Este de Ciudad Reloj, la careta será tuya.





Con esta careta podrás entrar en el privilegiado Bar Lácteo por la noche para comprar leche, que resultará especialmente beneficiosa tanto para tu salud como para tu poder mágico.

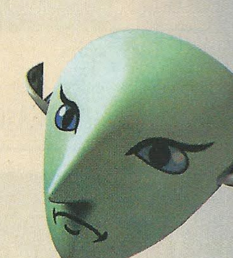
Máscaras felices

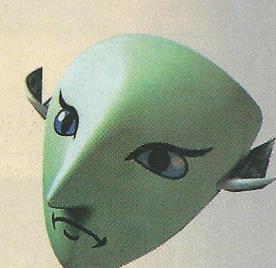
Capucha de Garo



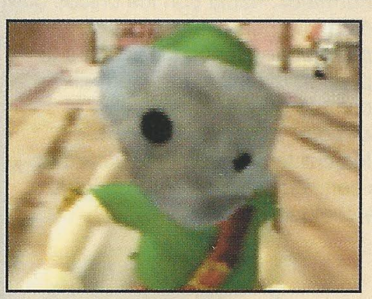
Quién: **Hermanos Gorman**
Dónde: **Circuito Gorman**

Los hermanos Gorman se disfrazarán con la Capucha ninja de Garo cuando intenten robar el cargamento de leche de Cremia. Para hacerte con una de estas máscaras, imprescindibles para acceder al Cañón Ikana y convocar a tus compinches invisibles, llama a Epona y habla con los hermanos. Corre contra ellos por 10 Rupias y gánalos.





Careta de piedra



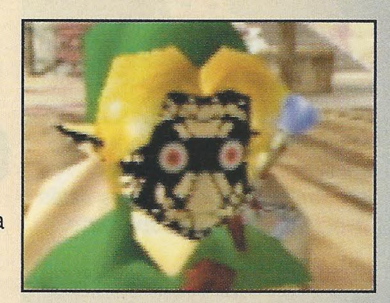
Quién: **Shiro**
Dónde: **Camino a Ikana**

Usa la Lente de la Verdad para ver dentro del círculo de piedras a Shiro, un soldado malherido que necesita una Poción Roja o Azul para recuperarse. Con esta máscara pasarás desapercibido ante la gran mayoría de enemigos, sobre todo en la Fortaleza Pirata.

Careta para trasnochar

Quién: **Vendedor Tienda Curiosidades**
Dónde: **Tienda Curiosidades**

Evita a toda costa que el ladrón robe a la anciana el saco de la Tienda de Bombas durante la noche del primer día en la zona Norte de Ciudad Reloj. Comprueba que tienes 500 Rupias y entra en la tienda durante la noche del día final. Cómprala para conseguir dos trozos de corazón en la Posada del Puchero.

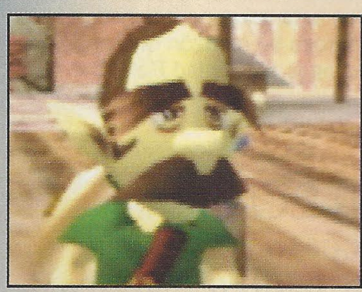




Por 500 rupias, precio módico, podrás conseguir esta máscara.



Careta del jefe del circo





Quién: **Gorman**
Dónde: **Bar Lácteo**

La careta más tristona del juego te ayudará a librarte de los hermanos Gorman cuando intenten asaltar el carruaje con el cargamento de leche. Para conseguirla, entra en el Bar Lácteo durante el primer o segundo día, entre las diez de la noche y las cinco, y habla con el gordinflón Zora. Haz las pruebas de sonido y la careta será tuya.

Careta de Kafei



Quién: **Madame Aroma**
Dónde: **Residencia Alcalde**

Visita a Madame Aroma en la Residencia del Alcalde durante el primer o segundo día. Su habitación es la de la derecha, y la hora debe ser entre las diez de la mañana y las 20:00. Habla con ella para obtener la máscara que te permitirá buscar a Kafei.

Con las Máscaras también podemos suplantar la personalidad de algunos ciudadanos y utilizarla para nuestros propios fines. Es el caso de Garo, Kafei o Gorman, el jefe del circo.

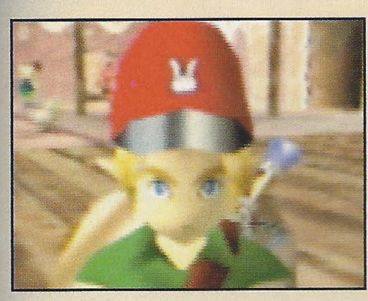
Careta Keaton

Quién: **Vendedor de la Tienda de Curiosidades**
Dónde: **Trastienda de la Tienda de Curiosidades**

Para conseguir esta máscara, revisa la historia de Anju y Kafei. Con ella sabrás cómo encontrar al zorro amarillo de tres colas; está entre los arbustos que intentan escapar cuando los atacas, y obtener un trozo de corazón.



Gorra de Cartero

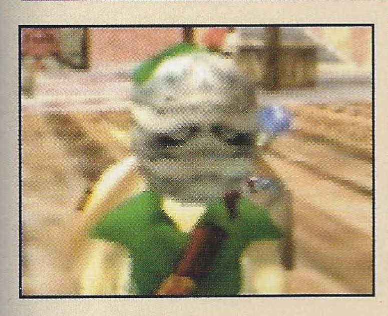


Quién: Cartero
Dónde: Fuera del Bar Lácteo, en el día final

Para conseguir esta máscara, repasa la historia de Anju y Kafei. Con esta gorra podrás hacerte con un trozo de corazón revisando los buzones de Ciudad Reloj.

Cuando consigas las 20 Máscaras Felices, tendrás acceso a la Fiera Deidad, para luchar contra Majora.

Careta de Gibdo



Quién: Padre de Pamela
Dónde: Casa de la Caja de Música

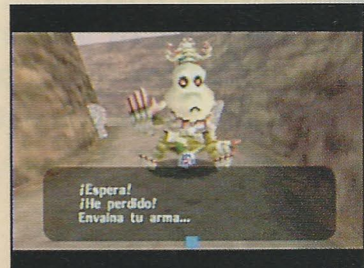
La obtendrás si tocas la Canción de Curación para el padre de Pamela, librándole de esta forma de la posesión de la máscara. Con ella podrás hablar con las momias para negociar y no ser atacado.

Casco del Capitán

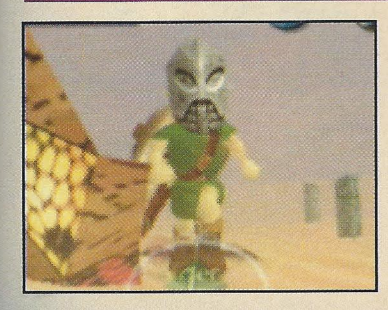
Quién: Capitán Keeta
Dónde: Cementerio Ikana

Para pararle los pies al esqueleto gigante que hay en el cementerio y evitar que salga corriendo, toca la Sonata del Despertar. Si tienes éxito, el aro de fuego que protege el cofre se desvanecerá y el casco será tuyo. Con él, podrás dar órdenes a los Starchild y sacarles información bastante importante.





Máscara del Gigante



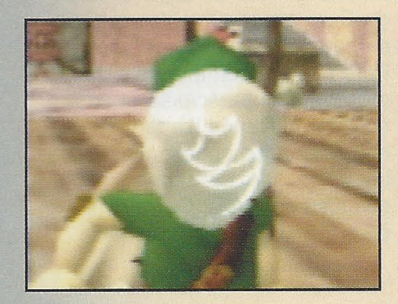
Quién: Eyegore
Dónde: Templo de la Torre de Piedra

Después de enfrentarte al segundo Eyegore, cuando el templo esté invertido, aparecerá el cofre que esconde la máscara. Sólo te será posible utilizarla contra Twinmold, ya que estarías a su altura, al ser tú también un gigante.

Careta de Novios

Quién: Anju y Kafei
Dónde: Posada del Puchero

Será tu recompensa si consigues que Anju y Kafei vuelvan a encontrarse. Para conseguirlo, revisa la historia de Anju y Kafei. La conseguirás después de haberte hecho con la Careta de Keaton. Encuentra a Kafei para ayudarle a conseguir la Careta del Sol y espera en la habitación de Anju a que Kafei aparezca hora y media antes de que la luna caiga sobre Ciudad Reloj. Con esta máscara sólo recibirás un trozo de corazón, pese a su dificultad.



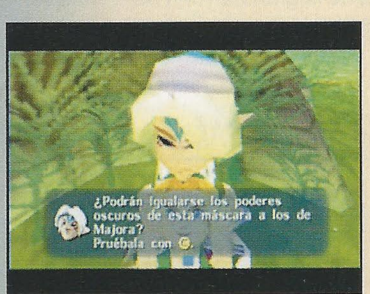


Máscara de la Fiera Deidad



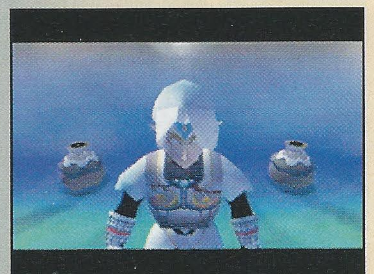
Quién: Chico con la careta de Majora
Dónde: Mazmorra Lunar

Cuando tengas las 20 máscaras normales, habla con los chicos que están corriendo alrededor del árbol para jugar al escondite. Éstos te pedirán las máscaras normales y, cuando te quedes sin ellas, el chico que porta la Máscara de Majora te regalará la Máscara de la Fiera Deidad. Con ella estarás en condiciones de luchar de igual a igual contra Majora o un jefe final de cualquier templo



Los movimientos con la espada son los mismos. La única diferencia es que mientras estés agachado podrás desplazarte.





Si mantienes pulsado el botón B, podrás realizar un ataque giratorio demoledor contra cualquier adversario.

Esta trasformación hace de Link el guerrero más fuerte de todos. Un arma realmente indestructible.

Las curiosidades de Majora

El mundo paralelo de Términa esconde multitud de misterios y secretos. Constantemente se están produciendo eventos en segundo plano y, dependiendo de la hora del día, la melodía que toques o el objeto que uses, puedes presenciar situaciones únicas o reacciones extrañas. Experimenta usando cada máscara, melodía y objetos en las distintas situaciones que se vayan planteando. Los lugares secretos que descubras te resultarán tan extraños o graciosos como los que te mostramos.

Un cofre con 100 Rupias

Cuando te veas apurado económicamente, yendo hacia el observatorio, entra en el escondite de los Bomber en Ciudad Reloj. Nada mas bajar la cuesta, nada hacia la izquierda y verás un Skulltula, unas rejas y una plataforma. Pon una bomba en la pared agrietada y quedará al descubierto un cofre con una Rupia Plateada de 100 monedas.





Asustado en la oscuridad

Durante las seis últimas horas del día final, entra en la Escuela de Esgrima. Sube al tatami y, para acceder a la parte trasera, rompe la tabla manuscrita que hay donde están los trofeos. Verás, detrás de los jarrones, al ya no tan duro profesor muerto de miedo.

Reparar señales

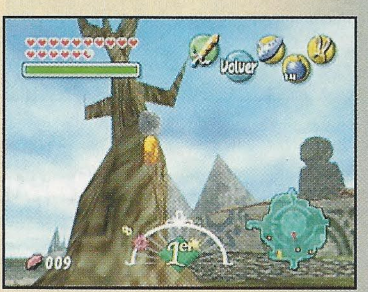
Con solo tocar la Canción de Curación, puedes hacer que cualquier señal informativa que hayas roto vuelva a su estado inmaculado. Podrás ver incluso el proceso de recomposición.



Piedra cohete

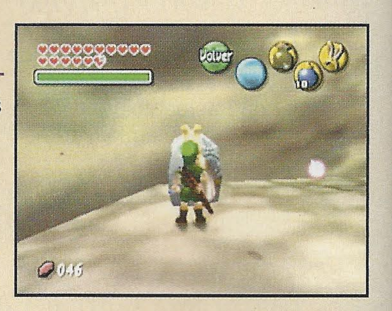
Si quieres transformar una piedra en cohete, pon una bomba en cualquiera de las que te encuentres en el juego. Comenzará la cuenta atrás, la piedra cambiará de color y saldrá despedida.





Las hadas secretas

Estas hadas se encuentras bajo las piedras místicas. Para que aparezcan, aunque carecen de utilidad, debes tocar la Canción de la Tormenta. Recuerda igualmente que con la Canción de la Tormenta también podrás hacer crecer las Judías Mágicas.



La careta humeante

Durante cualquier día, mira hacia el tejado de la Posada Puchero, más o menos a la hora de la comida, para ver el humo. Si te fijas bien, verás la silueta de una careta o una cara humana.

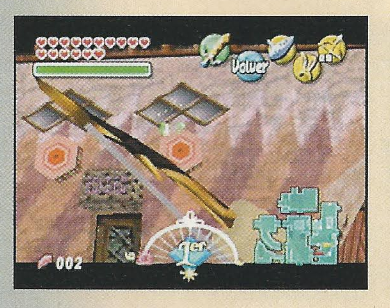
La habitación de Link

Entra en la Posada del Puchero a partir de las 2 y las 4:10 de la tarde para conseguir la llave de tu habitación, misteriosamente reservada para ti por alguien. La habitación está en la primera planta, a la izquierda de la de Anju. Abre el cofre para conseguir 100 Rupias y fíjate en el boquete que hay en la pared. Espera a que en el transcurso del segundo día den las 9:30 de la noche para echar una ojeada y ver a Anju hablar con su madre sobre Kafei. Por cierto, durante la noche del tercer día, podrás entrar en su habitación para conseguir otra Rupia Plateada.



Conseguir monedas

El reino de Términa esconde muchos secretos en sus entrañas. Uno de ellos son las fuentes de rupias eternas que se encuentran desperdigadas en los lugares más recónditos, como las lámparas del cementerio o los ojos que decoran la sala recreativa de Ciudad Reloj. También existen enemigos a los que podrás sacarles una buena tajada de Rupias si acabas con ellos con la Flecha de Luz.







UN GORON LLAMADO LINK

Frente a la entrada de la Posada del Puchero, durante la segunda noche, descansa este Goron que se ha quedado sin habitación. Esto ocurrirá sólo si coges la llave de la habitación que tenía reservada, lo cual dará lugar a una confusión.

KAMARO & ESPANTAPÁJAROS



Después de conseguir la Careta de Kamaro, visita al espantapájaros del Lugar de Intercambio o del observatorio. Ponte la máscara y verás como baila.

PANTALONES OLOROSOS EN POSADA DEL PUCHERO



En la última habitación, subiendo las escaleras de la Posada del Puchero, ponte la Careta de Aromas para descubrir la extrema sensibilidad olfativa de la que gozarás con esta careta. No olvides meter la Seta Mágica en una botella para que Kotare te obsequie con una poción.

EL PÁJARO LADRÓN



Cerca del Camino Lácteo hay un pájaro llamado Takkuri. Se abalanzará sobre ti para robar tus pertenencias. Si ocurre y, por ejemplo, te roban la espada, ésta aparecerá a la venta en la Tienda de Curiosidades. Si consigues golpearle, te devolverá alguno de los objetos robados.

100 RUPIAS BIEN ESCONDIDAS



Al Este de Ciudad Reloj, verás una rampa que conduce al tejado del Bar Lácteo. Salta a la siguiente plataforma, con la Capucha de Conejo, y desde ahí al pequeño mirador que hay encima de la puerta para llegar al tejado de la Galería de Tiro. Sigue adelante hasta encontrar el cofre.

EL CARTERO PLURIEMPLEADO



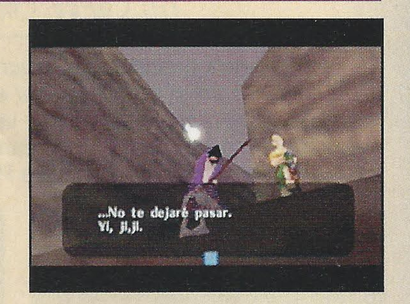
Cerca del observatorio, en el Campo de Términa al Este, en las primeras horas del amanecer, verás al cartero de Ciudad Reloj subido a un árbol intentando coger Rupias. Si quieres quedártelas, usa la Flor Deku que hay al lado.

REY YIGORSE & SECUACES

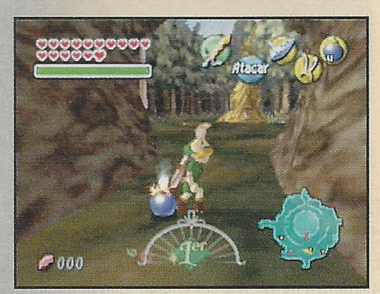
En el Antiguo Castillo de Ikana prueba hacer lo siguiente: al enfrentarte a los secuaces del rey, ponte la Careta de Bremen. Así, en lugar de luchar, seguirán tu marcha. Antes de vencerles, colócate el Casco del Capitán para dejar a Yigorse perplejo.

ESTO YA LO HE VIVIDO ANTES...

El Garo que hay a la entrada del Cañón Ikana no se entera. ¡Nos dice que no podremos pasar cuando ya estamos dentro! Pero bueno, ¿acaso tenemos que ser uno de los suyos, cuando ya tenemos la Canción de Vuelo?



CUANDO EL MUNDO TIEMBLA



Si eres el afortunado poseedor de un Rumble Pak, podrás detectar todas las grutas secretas que nos esperan en Majora's Mask. Asegúrate de llevar siempre una ración de bombas bajo el brazo para colocarlas donde veas que más vibra. El contenido del cofre que haya escondido será tuyo.

ENTRE LOS BRAZOS DE CREMIA

Después de ayudar a Cremia a llevar el cargamento de leche del Rancho Romani a la entrada Este de Ciudad Reloj, éste te dará un gran abrazo como señal de agradecimiento. Este suceso ocurre de forma aleatoria, así que todo es una mera cuestión de suerte.



MXRCUMRC XCRDRD

Las grutas ocultas esconden todo aquello que no podemos encontrar entre los arbustos: leche, piedras místicas con información de primera, Bombuchus, Rupias de todo tipo, etc. Por supuesto, también verás cosas tan raras y pintorescas como estas vacas.

¿TE HAS FIJADO...?

La combinación de seres extraños que podrían existir si combinásemos dos máscaras a la vez...

Localización de los corazones

A lo largo del juego podrás conseguir un total de 52 trozos de corazón repartidos por los escenarios. Los necesitarás para avanzar sin complicaciones, ya que rellenan tu salud. Claro que si te consideras un maestro, no tendrás que preocuparte de estas cosas tan "humanas". Cada vez que consigas cuatro piezas de corazón, un nuevo contenedor de corazón te será otorgado. A medida que vayas avanzando en tu aventura y obtengas corazones, lo aconsejable es que los vayas marcando en la casilla correspondiente para no hacerte un lío. Si te haces con todos, podrás reunir nada menos que 20 contenedores.

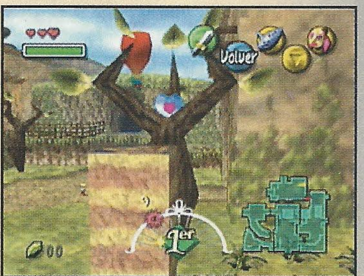
CIUDAD RELOJ

Esta es la zona del juego con más corazones. No vendrán todos a la primera, así que tendrás que visitar el lugar de vez en cuando en busca de este preciado objeto, fuente de salud y durabilidad en el juego.

1.-ESCONDIDO EN EL ÁRBOL

En la zona Norte verás un árbol cerca del tobogán, y encima un trozo de corazón (claro, no va a ser de mandarina). Para alcanzarlo tienes que estar en estado normal, ya que de otra manera no podrás subir las plataformas que permiten alcanzalo.





Cuantos más contenedores de corazón consigas, más resistente será Link. Además, es buena idea localizar todos los corazones posibles antes de adentrarte en una mazmorra.

2.- EN LA TORRE DEL RELOJ

En la zona centro de la ciudad hay un corazón en la plataforma del reloj. Un corazón que sólo se puede alcanzar utilizando la Flor Deku. Si su inquilino te impide utilizarla, dale la Lágrima de Luna que encontrarás en la terraza del observatorio, después de ver a Skull Kid con el telescopio. También puedes hacer uso del atajo para llegar lo antes posible y que no se te escape.





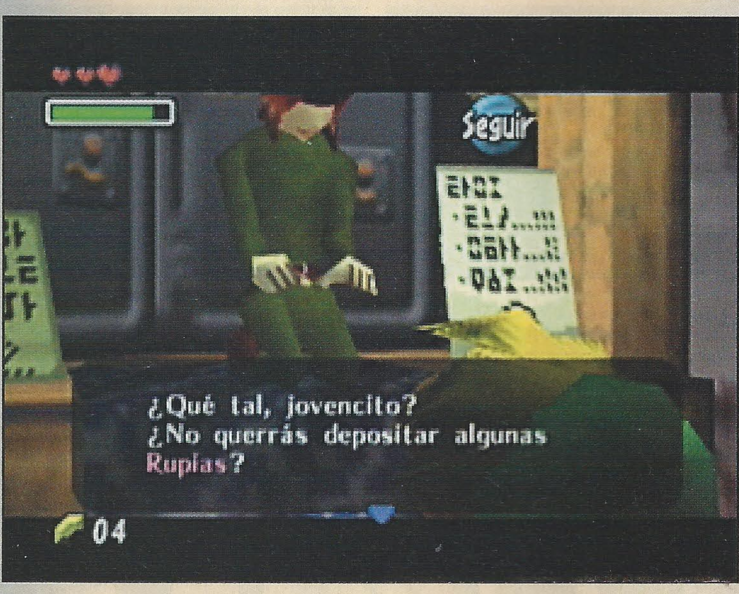
3.- LA MANO DE LA POSADA

Después de cambiar una Lágrima de Luna por la Escritura de Propiedad, espera a que den las 12 de la noche. Entonces ve a la zona Este y utiliza la Flor Deku para alcanzar la plataforma de la campana. Entra en la Posada del Puchero, baja las escaleras, dirígete al pasillo de la derecha y entra en la primera habitación de la izquierda. Verás que aparece una mano pidiendo papel higiénico. Dale la Escritura de Propiedad para ser recompensado.



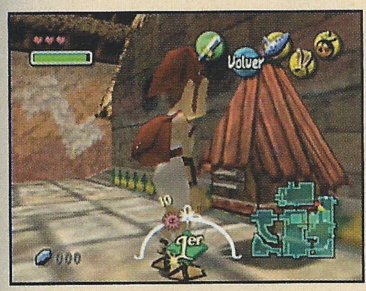


4.- EL BANQUERO DE LA CIUDAD



Si conseguimos ingresar en nuestra cuenta corriente la nada despreciable cifra de 5.000 monedas, seremos recompensados con este preciado objeto. Sí, ya sabemos que no es cosa fácil (hay que trabajar bastante), pero desde luego tiene su recompensa.

5- OFICINA DE CORREOS





A primera hora de la mañana (a las 9 sale de la oficina en la zona Oeste) verás a un cartero con una bolsa roja a la espalda corriendo por la ciudad. Síguelo y entra en las oficinas. Deja que descanse un rato, espera a que se levante y síguelo hacia la posada para terminar de nuevo en la oficina de correos. Habla con él; te propondrá un mini-juego que consiste en parar el cronómetro (sin verlo) exactamente en el segundo 10, por el módico precio de tres monedas la primera partida y dos las siguientes. Es difícil, pero... **Nota:** La primera vez que jugamos fue gratis y con el cronómetro puesto. Vamos, que lo conseguimos a la primera.
Si le persigues con la Capucha del Conejo, no le perderás.

6- CAMPO DE JUEGO DE LOS DEKU

En la zona Norte, adéntrate en el Campo de Juegos de los Deku. Tienes que batir el record los tres días si quieres conseguir el corazón y monedas extra. Cada día te propondrán cosas diferentes, así que no te confíes.



7- LAS GEMELAS BAILARINAS

Durante la noche, en la plaza de la zona Oeste verás a dos bailarinas gemelas haciendo un numerito. Bien, ¿recuerdas lo que te dijo Kamaro, el fantasma bailarín? Pues ponte su máscara, sitúate frente a las bailarinas y márcate unos pasos con el botón B.





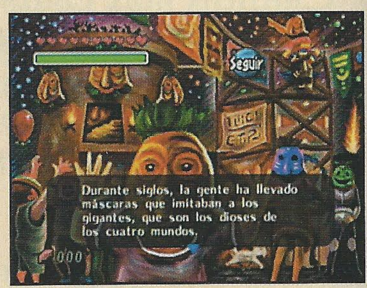


PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿A qué hora se acuesta Romani, la chica del rancho?	Ocho
¿A qué hora se levanta Romani, la chica del rancho?	Seis
¿Cuántos globos usa Romani en sus prácticas?	Uno
¿Qué arma usa Romani en sus prácticas?	Arco
¿Qué nombre te pone Romani?	Saltamontes
¿Cuál es el nombre de la canción que Romani te enseña?	Canción de Epona
¿Cuántas estatuas de vacas hay en Ciudad Reloj?	Diez
¿Cuántas vacas hay en Rancho Romani?	Tres
¿Cuántos pollos hay en el granero del Rancho Romani?	Uno
¿Dónde intenta Cremia entregar la leche?	Bar Lácteo
¿Cuántos años tiene Tingle, el vendedor de mapas?	35
¿Cuáles son las palabras mágicas que Tingle ha creado?	Kooloo-Limpah!
¿Es Tingle, el creador de mapas, zurdo o diestro?	Diestro
¿De qué color es la vestimenta que lleva Tingle?	Roja
¿Qué nombre recibe el festival de Ciudad Reloj?	Carnaval del Tiempo
¿Cómo se llama el alcalde de Ciudad Reloj?	Dotour
¿Cuál es el nombre de la posada de Ciudad Reloj?	Posada del Puchero
¿Qué se le da mal a Anju, la posadera?	Cocinar
¿Cuál es el nombre del padre de Anju?	Tortus
¿Quién es el líder de la pandilla de los Bomber?	Jim
¿Cuántos buzones hay en Ciudad Reloj?	Cinco
¿Cuál es el nombre de la cantante de Los Indigo-Go's?	Lulu
¿Cuántos componentes tiene el grupo Los Indigo-Go's?	Cinco
¿De qué raza es Mikau?	Zora
¿De qué raza es Darmani?	Goron
¿Qué instrumento toca Skull Kid?	Flauta

8- PRIMERA HISTORIA DE LA ABUELA

Entra en la Posada del Puchero con la Careta para Trasnochar, y habla con la Abuela de Anju para que te cuente la historia del Carnaval del Tiempo. Cuando termine, contesta "En la víspera del festival" y un trozo de corazón será tuyo.





9- SEGUNDA HISTORIA DE LA ABUELA

Con la Careta para Trasnochar, habla otra vez con la Abuela de Anju en la posada para que te cuente esta vez la historia de los Cuatro Gigantes. Si contestas "No lo sé", la abuelita simpática te regalará un buen caramelito. Hombre, vamos, que no te cuesta nada.

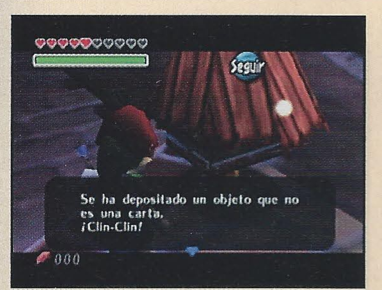




Localización de los corazones

CIUDAD RELOJ

10- REVISANDO BUZONES



Después de conseguir la Gorra de Cartero (repasa la historia de Anju y Kafei), revisa el buzón que hay al Sur de la Ciudad Reloj.

11- CUESTIONARIO KEATON

Ve a la zona Norte de la ciudad y golpea los arbustos vivientes con la Careta de Keaton. De repente, donde estaba el arbusto central aparecerá esta especie de lobo amarillo con tres colas que te realizará cinco preguntas sobre el juego. Respóndele correctamente.





12- INTERRUMPIENDO LA REUNIÓN DEL ALCALDE

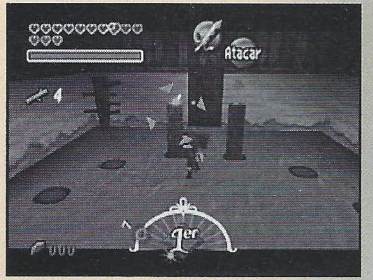
Después de completar la historia de Anju y Kafei, ponte la Careta de Novios y habla con el alcalde en su residencia. Es la habitación de la izquierda y el horario es de 10 a 8 de la noche.



13- ESCUELA DE ESGRIMA

Debes completar la lección para expertos en la Escuela de Esgrima, por 10 Rupias. Consigue la puntuación máxima utilizando la técnica de centrar los troncos.





14- TIENDA DEL COFRE DEL TESORO

Siendo Link Goron, entra en esta tienda y juega por 30 Rupias para encontrar el tesoro. Una vez en el tablero, mantén pulsado Z y guíate hacia el cofre sorteando los bloques. El horario es de 6 de la mañana a 10 de la noche y se encuetra en la zona Este.





15- GALERÍA DE TIRO

Juega en la Galería de Tiro por 20 Rupias. Tienes que conseguir alcanzar a 50 Octoroks morados en el tiempo indicado; si atacas a los azules se te descontará tiempo. Está en la zona Este y el horario es de 6 de la tarde a 10 de la noche.





16- SALÓN RECREATIVO

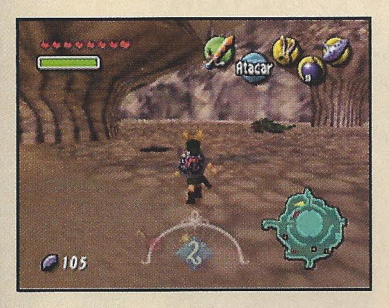
En la zona Noreste, habla con la parejita y consigue superar los distintos retos que te proponen durante los tres días, sin caerte de la plataforma giratoria. Antes de entrar, asegúrate de llevar el Saco de Bombas, el arco, y en el bolsillo 10 Rupias.





17- GRUTA DODONGO

Déjate caer por el agujero que hay cerca de la primera seta gigante al Norte de Términa. Acaba con los dos Dodongo para que aparezca el cofre. Además conseguirás 100 Rupias.

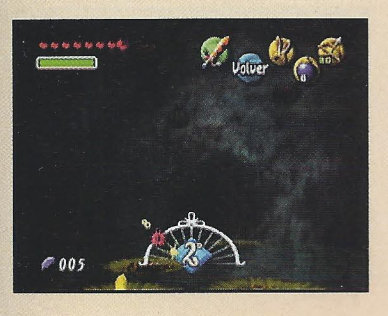




18- GRUTAS BIO BABAS DEKU



Toma la salida Oeste de Ciudad Reloj y localiza esta piedra cerca de la verja. Reviéntala con una bomba y baja al subsuelo. Con las flechas, rompe las tres colmenas para que aparezca el corazón en el agua. Después acaba con las Babas Deku, ponte la Máscara Zora y baja a por él.





19- GRUTA PEA HAT

Cerca del Camino Lácteo, hay unos arbustos donde te está esperando una Baba Deku. Da vueltas a su alrededor y caerás en un hoyo. Dependiendo del día, tendrás que luchar con tu espada, o golpearle a él y a sus arañas antes de que hagan lo propio contigo.







20- GRUTA DEKU

Cerca del Observatorio Astronómico hay una gruta con un Deku que te vende un corazón por 150 Rupias. Rechaza su primera oferta y vuelve a preguntarle para conseguir el corazón por 100 (así se regatea, Link). Para ver cuándo está en la gruta, debes mirar por el telescopio hacia la izquierda de la Torre del Reloj.







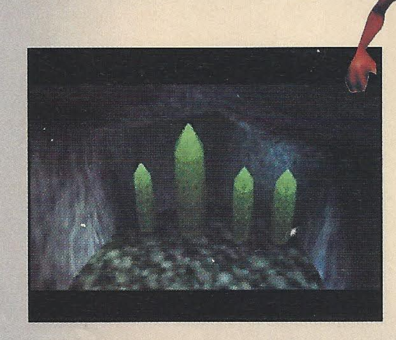


21- LAS CUATRO PIEDRAS GIGANTES

Localiza las siguientes grutas: en el Este, a la izquierda del observatorio; en el Oeste, saliendo de Ciudad Reloj hay una piedra ocultándola (reviéntala con una bomba); al Sur, mirando hacia el árbol con el dibujo de Skull Kid, a la derecha; y en el Norte, a la derecha del camino saliendo de Ciudad Reloj. En cada una de estas grutas hay una Piedra Mística más grande que las demás. Ponte la Máscara Deku o Goron y toca la Sonata del Despertar o la Nana Goron respectivamente. Hazlo en las cuatro piedras y el corazón será tuyo.



Si eres Deku Scrub, toca la sonata del despertar. Si eres Damiani, toca la Nana Goron.





Localización de los corazones

BOSQUE CATARATA



22- CAMINO AL BOSQUE

Sospechosamente, el primer árbol que encontramos delante de nuestras narices está custodiado por murciélagos con ganas de bronca. Ponte la Máscara Deku y acaba con ellos (si hace falta, disparando burbujas). Sitúate detrás de árbol y sube a por el premio.

23- ESCRITURA DE LA PROPIEDAD

Con la Escritura de la Propiedad en tus manos, ve al Pantano del Sur, sube por las escaleras y, siendo Link, habla con el Deku para que te cambie la Escritura de la Propiedad por la Escritura del Pantano. Siendo Deku Link, usa la Flor Deku para subir al tejado del centro turístico que esconde el corazón.





24- LA FOTO DE TINGLE O EL REY DEKU

Entra en la Cámara del Rey Deku, sitúate frente a él y hazle una foto con la Cámara Pictográfica. Si no te cae bien el rey, fotografía a Tingle de tal forma que se le vea el cuerpo. Ve al centro turístico del Pantano del Sur y enséñasela al dependiente. Sí, tienes un corazón como premio.



25- COFRE DEL BOSQUE CATARATA



En pleno corazón del bosque, antes de entrar en el templo sigue el camino hacia el lado contrario, donde encontrarás tres cofres. El primero y el último contienen rupias, y en el segundo justo lo que andabas buscando.

26- CRUCERO POR EL PANTANO

Cuando consigas hacer desaparecer el agua del pantano, habla con Koume en el centro turístico. Te propondrá un juego que consiste en alcanzar una diana más de 19 veces con tu arco. La acción se desarrolla dando una vuelta por el pantano, y debes de tener cuidado de no alcanzar más de 9 veces a Koume. La primera partida es gratis y las siguientes cuestan 10 Rupias.





En el templo del Bosque Catarata y en el de Gran Bahía, podrás encontrar nada menos que 40 trozos de corazón, veinte en cada uno de ellos.

27- JARDÍN DE PALACIO

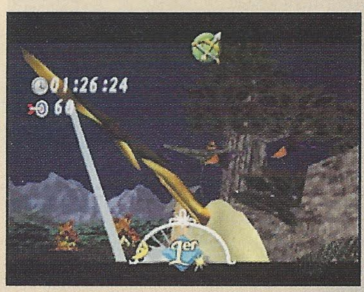
Dentro del Palacio Deku, entra por la puerta de la izquierda que está antes de la cámara del rey. Evita a los guardas y localiza esta zona en el jardín. Si juegas por la noche, podrás ver el campo de visión de los guardianes. No olvides que primero tienes que salvar a Koume y hablarla en el centro turístico.



28- GALERÍA DE TIRO

La Galería de Tiro del Pantano se encuentra al Este del camino previo al Sur del Pantano. La partida cuesta 20 Rupias y el objetivo es conseguir 2.120 puntos. No olvides que cuanto más lejos estén los enemigos o si disparas a un lobo, conseguirás más puntos.





PICO NEVADO

29- BAJO EL AGUA

Después de vencer a Goht para que todo vuelva a la normalidad, dirígete al camino de puentes donde aprendiste el Inicio de la Nana. Allí ponte la Máscara Zora y baja al agua para encontrar el cofre que hay al Suroeste (hay una rampa que te permite bajar directamente desde la entrada a la zona).



30- ESCRITURA DEL PANTANO

Siendo Link, dale la Escritura de la Propiedad al Deku que está cerca del centro turístico. Él te la cambia por la Escritura del Pantano. Vuelve al Pueblo Goron, ponte la Máscara Deku y localiza al Deku que te cambia esta escritura por la Escritura de la Montaña. Ahora utiliza la Flor Deku para llegar al corazón que hay en la plataforma oculta en la pared. Parece complicado, pero no cuesta tanto.





31- EN BUSCA DE LAS RANAS





Cuando llegue la primavera en la zona, después de vencer al enemigo del templo, ponte la Careta de Don Gero y localiza las siguientes cinco ranas con las que debes hablar:

1ª. La verás detrás tuya, cuando llegue la primavera al lado de la catarata.
2ª. En el Lavadero de Ciudad Reloj, junto al árbol.
3ª. Encima de un tronco al Sur del Pantano.
4ª. Aparecerá después de vencer a Gekko en el Templo del Bosque Catarata.
5ª. Aparecerá después de vencer al Gran Ojo en el Templo de la Gran Bahía.

32- EL ESPANTAPÁJAROS

Enseña una melodía cualquiera al Espantapájaros del Lugar de Intercambio o el Observatorio Astronómico de Ciudad Reloj. Ve al penúltimo tramo del Camino al Pico nevado y usa la Lupa de la Verdad para ver las plataformas ocultas. Sitúate en la última y toca la melodía que enseñaste al Espantapájaros para que aparezca. Ahora usa el Gancho contra él para llegar al corazón.



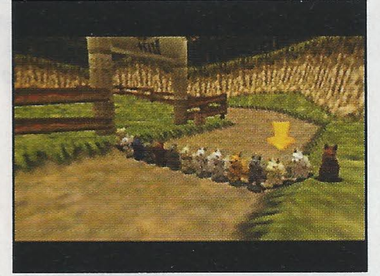


RANCHO ROMANI

33- CARRERA DE PERROS

En el Canódromo, habla con la encargada para seleccionar un perro para jugar. Ponte la Máscara de la Verdad y selecciona a aquellos canes que comiencen diciendo "¡Ruff!", si quieres ganar. Consigue 150 Rupias en premios para llevarte un corazón. El horario es de 6 de la mañana a 8 de la tarde.





GRAN BAHÍA

34- ESCRITURA DEL OCÉANO



Entra en el camerino de Lulu en el Salón Zora (la puerta con la estrella marina roja) y habla con el Deku, siendo Link Goron. Dale la Escritura de la Montaña para conseguir la Escritura del Océano. Usa la Flor Deku para llegar a la plataforma.

Localización de los corazones

GRAN BAHÍA

35- FORTALEZA PIRATA

De camino a la plaza de la Fortaleza de las Piratas, sortea las segundas minas en el agua, sube la rampa y las escaleras donde está el interruptor. Rompe los barriles que hay a la izquierda con Link Goron y activa el interruptor. Rápidamente ponte la Capucha de Conejo y corre bajando las escaleras hacia la entrada de la jaula.



36- RÁPIDOS DE LA CATARATA

Después de conseguir la Botella en los Rápidos de la Catarata, vuelve a batir a los castores en un tiempo récord de 1 minuto 30 segundos para que un Trozo de Corazón sea tuyo.

37- SESIÓN MUSICAL INDIGO-GO'S

En el Salón Zora, ponte la Máscara Zora y entra en la habitación del batería. Usa el Gancho contra el árbol y ponte de nuevo la máscara para leer tu diario donde anotas la primera y segunda melodías. Ve al camerino del guitarra y habla con él para que te enseñe el comienzo de la primera y segunda parte de la melodía. Continúalas, y cuando termines, ve al camerino del pianista y toca las dos melodías enteras siendo Link, Link Deku o Link Goron.

Primera Melodía: C-Derecha, C-Derecha, C-Abajo, A, A, C-Abajo, C-Derecha y A.

Segunda Melodía: C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda y C-Abajo.





38- EN LA CASA DE LAS ARAÑAS



Ve al comedor de la Casa de las Arañas y ponte el Casco del Capitán. Habla con los esqueletos para que te digan la combinación secreta. Sube encima de la mesa y dispara flechas contra las caretas de colores en el mismo orden que te han indicado.

39- CATARATAS AGUASPICADAS

Al Este del Cabo Zora encontrarás un lago (donde desemboca la catarata) con un Like Like en el fondo. Usa las flechas para acabar con él y baja con la Máscara Zona a por el corazón que se había tragado.

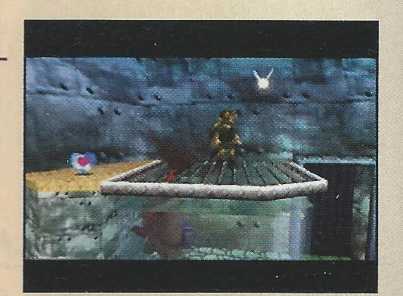


40- EL CABALLO DE MAR

Fotografía a una de la piratas de la fortaleza y enséñasela al pescador de la cabaña del Sureste de la Costa de la Gran Bahía. Así obtendrás el caballo de mar. Vuelve a la Roca Pináculo donde conseguiste tres de los huevos. Deja al caballo en la entrada y mata las serpientes hasta encontrar a su amigo.

41- LABORATORIO MARINO

Captura en tus botellas cinco peces cerca de la catarata del Cabo Zora, y dirígete al Laboratorio de Investigación Marina (con la Canción de Vuelo). Alimenta a los peces carnívoros del acuario para que crezcan, y el que quede escupirá un corazón.



42- EL ESPANTAPÁJAROS DE LA BAHÍA

Compra una Judía Mágica en el Palacio Deku o al Deku del centro turístico. Vuelve a la Costa de la Gran Bahía y nada al Este. Verás unas columnas sobre uno pilares. Sube al tercero y planta las judías. Si no tienes agua, toca la Canción de la Tormenta y sube en la plataforma móvil. Cuando Taya señala un lugar, toca la melodía del Espantapájaros y usa el gancho.



43- SALTO DEL PESCADOR

Tras acabar con Gyorg, verás una barca esperándote al Noreste de la Costa de la Gran Bahía. Dirígela hacia la palmera (la barca se mueve según tus movimientos), donde hay una pequeña isla. Usa el Gancho contra la palmera cuando estés cerca para hablar con el encargado. Ahora, desde la isla central tendrás que saltar hacia las antorchas que se enciendan; y si consigues 20 o más puntos el corazón será tuyo. El horario aquí es de 7 de la mañana a 5 de la tarde, y el precio, de 20 Rupias.

VALLE IKANA

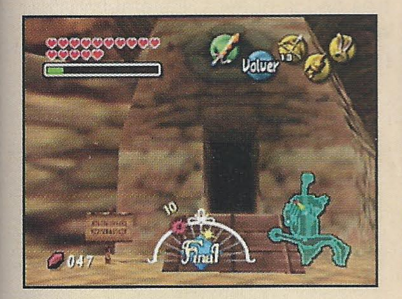
44- LA RUPIA GIGANTE



En Cañón Ikana, antes de utilizar a los Octorok como plataformas, ve hacia la guarida del ladrón y habla con el Deku siendo Link Zora. Dale la Escritura del Océano a cambio de una Rupia Gigante. Usa la Flor Deku para cruzar el río hacia la plataforma.

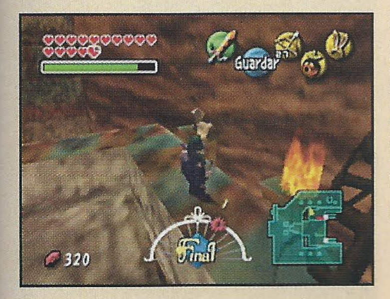
45- CABAÑA DE LOS ESPÍRITUS

La casa en cuestión se encuentra subiendo la primera rampa del cañón. Paga 30 Rupias para jugar a liberar los cuatro espíritus antes de que se acabe el tiempo. Usa la espada contra los tres primeros y ahorra las flechas para el último. Éste usará clones ficticios a tu alrededor y tendrás que descubrir quién es a base de disparos (si te acercas, se alejarán). Si durante el combate te quedan tres contenedores con vida, el juego se detendrá.





46- ANTIGUO CASTILLO IKANA



Sube al tejado accediendo por la puerta izquierda desde la sala principal donde se encuentran las momias. Localiza los pilares con fuego de la derecha y activa el interruptor con el Gancho o una flecha. Salta hacia la Flor Deku para volar al pilar con el corazón.

47- SANTUARIO TRAS LA CATARATA

Necesitas tener la Flecha de Luz para poder pasar. Descubres el santuario nadando desde donde están los Octoroks que sirven de plataforma hacia el Oeste. Allí te esperan 4 de los mini-enemigos que encontramos en las mazmorras. Abre la primera puerta disparando una Flecha de Luz y acaba con los enemigos para conseguir el corazón y las Rupias Plateadas (100 Rupias por cada una).





MAZMORRA LUNAR

49- MAZMORRA TWINMOLD



Está en la sala con la gran grieta en el techo previa al niño y después del Knucke de Hierro. Es irremediable encontrarse con este trozo de corazón.

50- MAZMORRA ODOLWA



Está en la plataforma de la derecha, contraria a la entrada de la habitación del niño. Lógicamente se llega gracias a la segunda plataforma giratoria con la Flor Deku.

51- MAZMORRA GOHT



Desde la plataforma con las dos piedras, toma el puente que lleva hacia los tres jarrones verdes. Sigue el camino hasta encontrarte con el corazón.

52- MAZMORRA GYORG



Continúa el siguiente camino nadando con Link Zora por los túneles: izquierda, izquierda, derecha e izquierda.

recuerda

Para conseguir que tus corazones duren el doble contra los ataques de los enemigos, consigue las hadas del Templo de la Gran Bahía. Así, la Gran Hada del Coraje te otorgará este poder.

48- BAJO EL CEMENTERIO



Durante la primera noche, ponte el Casco del Capitán para que los Starchild bailarines abrán la tumba. Haz lo mismo la segunda noche y usa la Lupa de la Verdad bajo el cementerio para ver la puerta. Sigue con la lupa para ver a los Skulltulas y el camino hacia una pared por la que debes abrirte paso con una bomba. Acaba con el Knuckle de Hierro para completar la misión.

Melodías Ocarina

A lo largo del juego aprenderás 10 melodías, que resultan vitales para completar la aventura con éxito. Éstas, a su vez, se dividen en dos categorías que aparecen reflejadas en el menú principal: las primeras las podrás utilizar en cualquier lugar del juego, mientras las segundas sólo en determinadas zonas para salir del paso. Como novedad –con respecto a Ocarina of Time– cada personaje, ya sea Link Deku o Zora, tocará con su propio instrumento. Además hay determinadas melodías que sólo pueden tocar ellos para que sean efectivas. A continuación tienes la localización y descripción de cada canción.



Canción del Tiempo

Localización: la tiene Skull Kid en la Torre del Reloj.

Descripción: te permite regresar al amanecer del primer día. Al volver a Ciudad Reloj, pierdes absolutamente todos los objetos conseguidos, incluido el dinero. Puede utilizarse en cualquier lugar.



Canción de curación

Localización: te la enseñará el vendedor de la Tienda de Máscaras.

Descripción: te ayudará a quitarle las máscaras a todos aquellos que estén poseídos por alguna. Sólo podrás utilizarla en caso de que quieras ayudar a alguien.



Canción de Epona

Localización: Romani te la enseña en su rancho después de superar una prueba con tu caballo

Descripción: vital para llegar a la Gran Bahía y al Valle Ikana. También sirve para conseguir la Capucha de Garo. Menos en los templos, lugares privados y en el agua, funciona en todos lados.



Canción de vuelo

Localización: inscrita en una losa de piedra en la plataforma previa a la entrada del Bosque Catarata.

Descripción: útil para viajar por Términa y regresar al principio de los templos. Te dejará frente a los búhos activados. No usar en lugares privados o la Mazmorra Lunar.



Canción de la tormenta

Localización: bajo el Cementerio después de vencer al Knuckle de Hierro.

Descripción: hace que llueva sobre el lugar donde estés. Sirve para conseguir la Careta de Gibdo y hacer crecer las Judías Mágicas. Funciona en cualquier lugar aunque su eficacia sea nula.



Canción del despertar

Localización: te la enseña el mono retenido en el Palacio Deku.

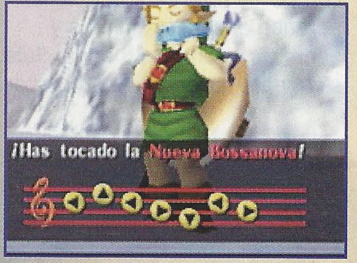
Descripción: sirve para entrar al Templo del Bosque Catarata si la tocas con Link Deku. Es el único lugar donde tiene utilidad.



Nana Gorón

Localización: descongela al patriarca de la tribu de los Goron y muéstrale el tambor. Te enseñará la primera parte de la melodía.

Descripción: permite cruzar el camino al Templo del Pico Nevado, protegido por el Goron Gigante. Vale para conseguir corazones.



Nueva bossanova

Localización: en el Laboratorio de Desarrollo Marino después de dejar los siete huevos Zora.

Descripción: tócala con tu guitarra, en el cabo, delante de Lulu para poder llegar al Templo de la Gran Bahía. Sólo funciona aquí.



Elegía al vacío

Localización: te la enseña el Rey Yigorse en el Antiguo Castillo de Ikana.

Descripción: permite clonar una vez a tus personajes, pero sin corazón. Sólo funciona encima de un interruptor que se desactive cuando no te halles encima.



Oda al orden

Localización: te la enseña el guardián después de vencer a Odolwa en el Templo del Bosque Catarata

Descripción: llama a los cuatro guardianes para sujetar la luna al final del juego. Sólo se puede utilizar una vez en la Torre del Reloj.

Melodías secretas

Canción del doble Tiempo



Localización: la toca el espantapájaros, pero deberás sacar las notas por ti mismo.

Descripción: permite avanzar hasta la noche o el amanecer del día, pero de ninguna manera hacia atrás. Funciona en cualquier lugar.

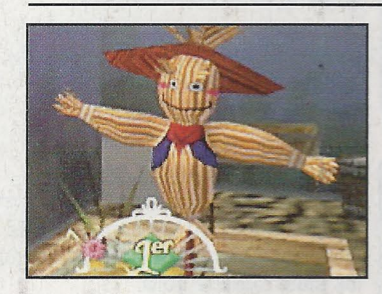
Canción del tiempo invertida



Localización: la toca el espantapájaros, pero deberás sacar las notas por ti mismo.

Descripción: ralentiza el tiempo para que dispongas del doble de tiempo. Es vital para poder avanzar sin problemas. Funciona en cualquier lugar.

Canción del espantapájaros



Localización: el Espantapájaros está bajo el Observatorio Astral y en la Tienda de Intercambio.

Descripción: invéntate una canción con ocho notas para que se la aprenda el espantapájaros y aparezca cuando la toques. Sólo sirve para conseguir dos corazones.

Z Permite bajar la nota un semitono. Mantén presionado el botón R mientras tocas la nota.

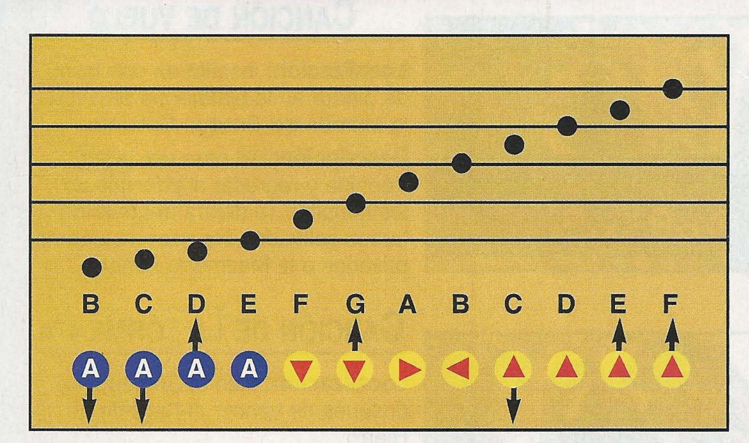
R Permite subir la nota en un semitono. Mantén presionado el botón R mientras ejecutas la nota.

Pulsa arriba para subir un tono la nota ejecutada. Pulsa abajo para bajar un tono la nota ejecutada. Pulsa izquierda o derecha para añadir vibrato a la nota ejecutada.

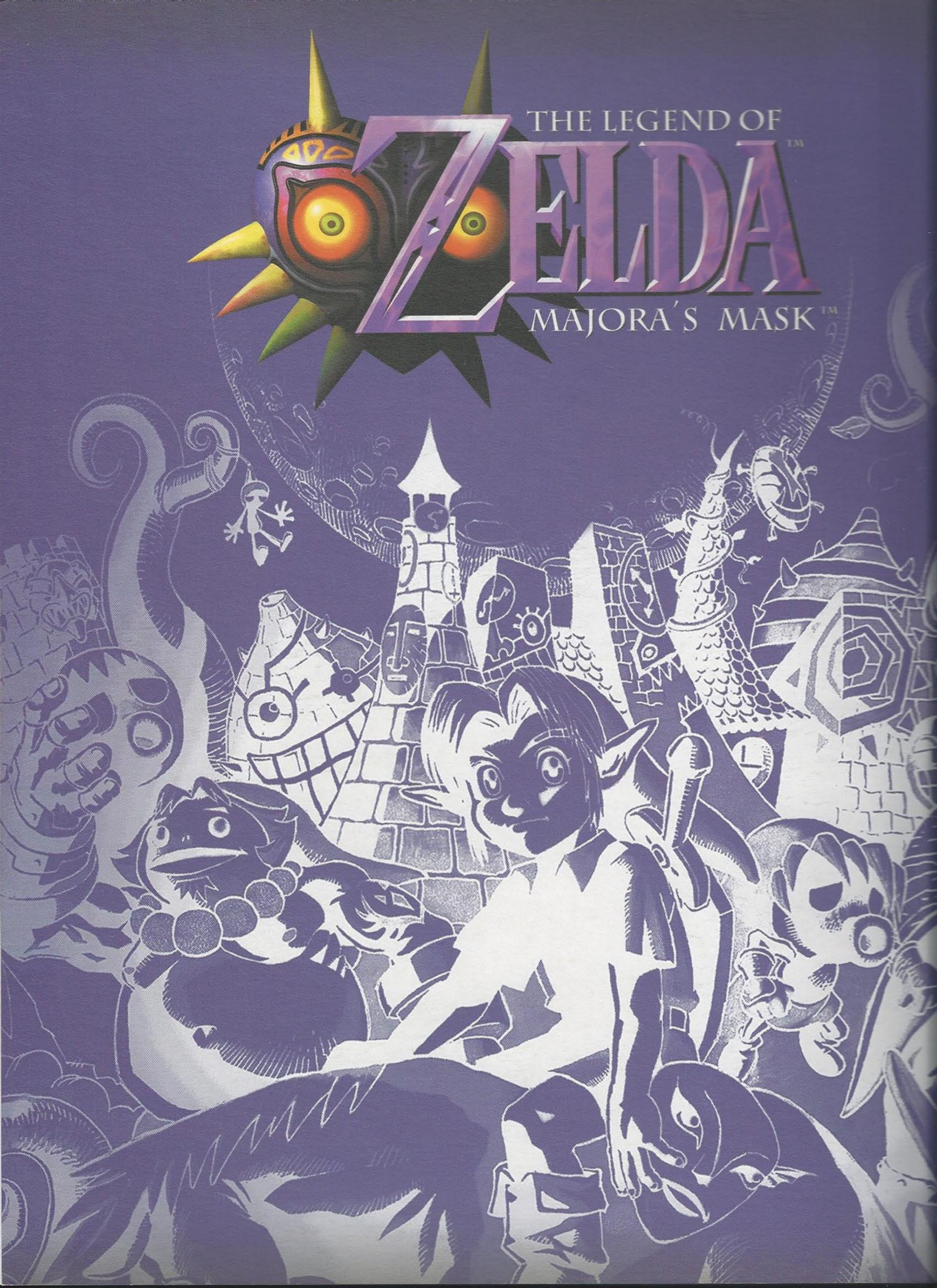
En busca de la melodía perfecta



Creando tus propias canciones o adaptando las melodías que hayas aprendido en el juego, podrás conseguir distintos efectos sonoros si, a la vez que tocas, diriges el analógico hacia un lado. Observa en el cuadro que te indicamos los distintos tipos de entonación que pueden alcanzar las melodías. Según los movimientos que realices, los personajes –principalmente Link Zora– realizarán diversos movimientos.



Las flechas negras indican la dirección en que debes presionar el stick mientras pulsas los correspondientes botones A o C.


THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK™